http://www.oldgamesitalia.net/
K
AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CDTV
+ MULTIME
GUIDA AL DIVERTIMEN
Anno V n. 6
GIUGNO 1993
Lire 5500
SYNDICATE
BLADE RUNNER SECONDO LA BULLFROG
PRINCE OF PERSIA 2
L'AVVENTURA CONTINUA
7th GUEST
E QUESTO E' IL FUTURO DELL'INTRATTENIMENTO MULTIMEDIALE?
JURASSIC PARK
I DINOSAURI DELLA OCEAN
JURASSIC PARK
TNT
LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA A ULTIMA UNDERWORLD 2
LA SOLUZIONE DI GOBLIINS 2
RECENSIONI & ANTEPRIME
EYE OF THE BEHOLDER 3 • BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE • FREDDY PHARKAS •
WOODY'S WORLD • MORPH • INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE • LEGEND 2 • MAELSTROM •
PROTOSTAR • CHESSMANIAC 5.000.000.001 • PREHISTORIK • FLASHBACK • SENSIBLE SOCCER •
GLOBAL GLADIATORS • WORLD LEAGUE BASKETB
Glénat
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Perché il nostro spettacolo sia un gran successo, bbiamo bisogno di un ragazzo sveglio

ribuito da

INFOGRAMES

Disney SOFTWARE

La Bella e la Bestia

Per fare la torta più bella abbiamo bisogno di una ragazza ingegnosa.

© DISNEY

CTO

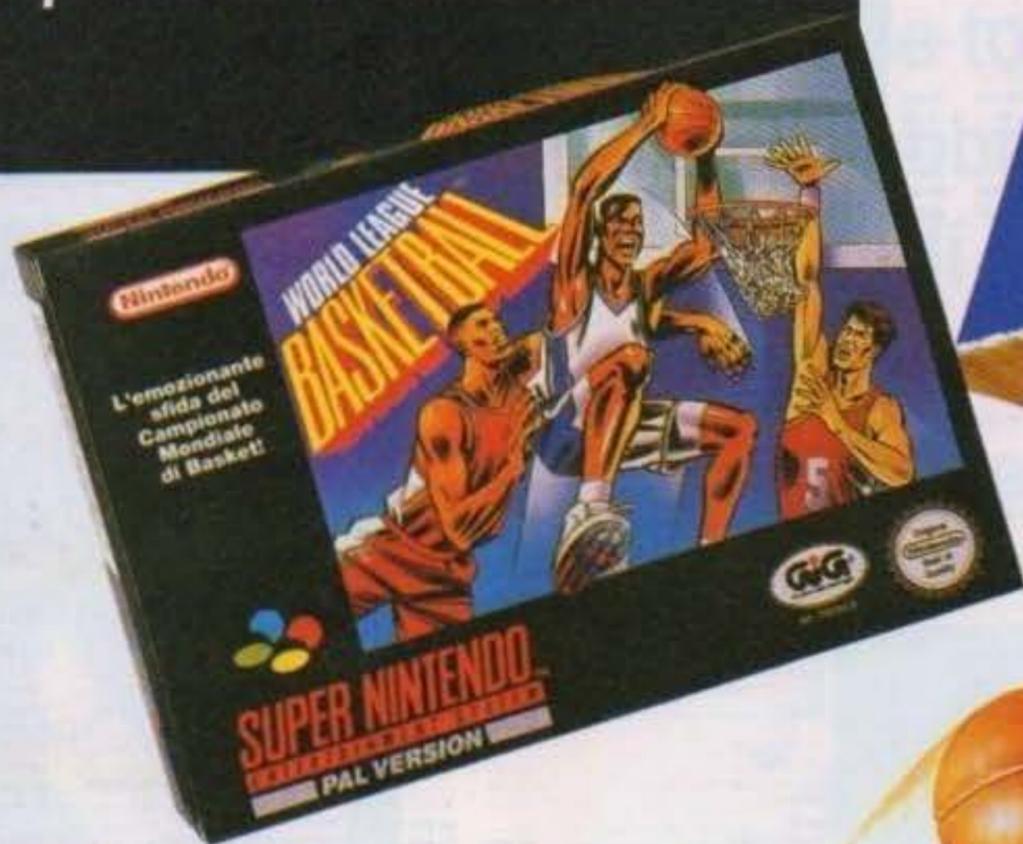
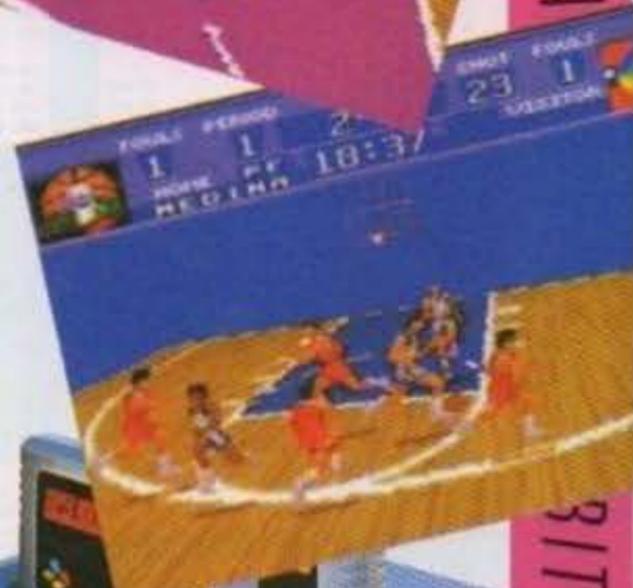
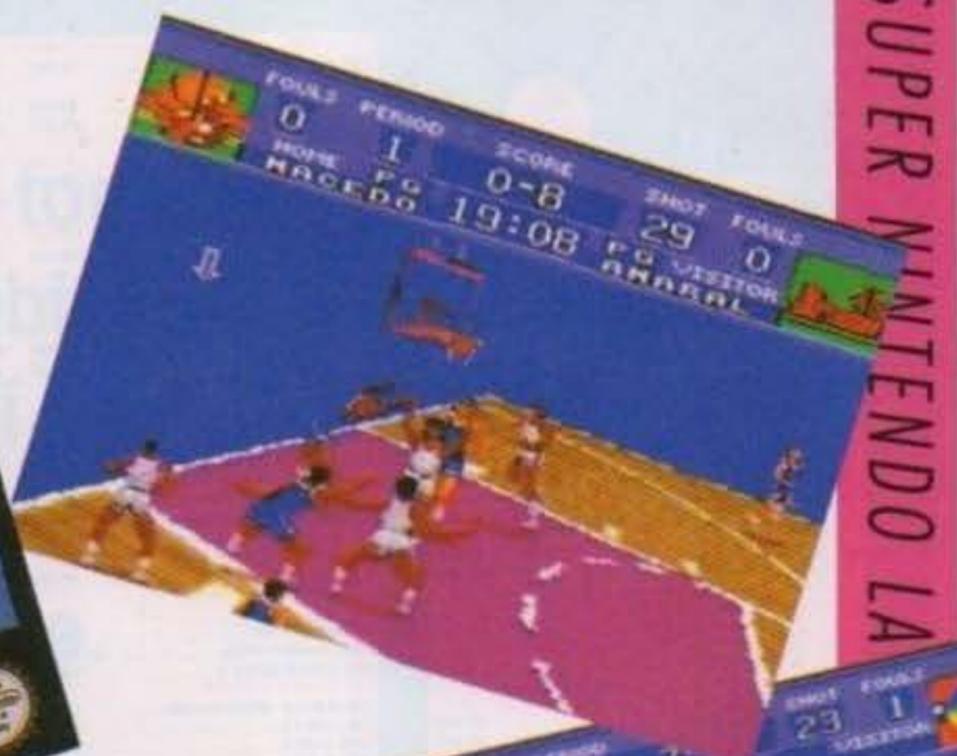
Distribuito da

INFOGRAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD LEAGUE BASKETBALL

In diretta TV il tuo Campionato Mondiale.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

ENTRA NEL TEAM CHE PREFERISCI E SFIDA IL RESTO DEL MONDO! PASSA, TIRA, CANESTRO. TIME OUT. NON PERDERE TEMPO. SALTA A COMPRARLO!

- INCREDIBILI ROTAZIONI TRIDIMENSIONALI
- 60 SQUADRE DIVISE IN 6 LEGHE DIVERSE
- SFIDE A DUE O DA SOLI CONTRO IL COMPUTER
- POSSIBILITÀ DI SALVARE GLI INCONTRI

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale al mitico Club Nintendo.

Dal 6 al 10 maggio scorso si è svolto a Milano Abacus. Insieme alle tradizionali società che hanno sempre partecipato a questa fiera-mercato dell'elettronica di consumo, c'erano quest'anno - per la prima volta - società, come IBM, Compaq, Olivetti e Philips.
Queste società si sono finalmente accorte che l'informatica non è solo *Excel, Lotus 1-2-3* e *Word*, ma anche *Strike Commander, Goal, Super Mario World* e *Sonic 2*.
La conferma di questo enorme interesse per i giochi per console/computer - di cui noi non avevamo bisogno - è d'altronde confermata dall'Osservatorio Visitatori Abacus, che ha effettuato 1015 interviste durante i cinque giorni della fiera. Dei 1015 intervistati, ben 423 hanno dichiarato di essere principalmente interessati al software indicano di essere principalmente interessati ai videogames/computergames. (Purtroppo l'indicazione software è troppo generica, ma crediamo che dei 423 che hanno risposto software ci siano molti che volevano dire videogiochi - forse tutti quei 407!).
La presenza di queste società è un chiaro segnale di come l'informatica ludica abbia fatto passi da gigante in questi ultimi anni, diventando interessante anche per quelle società che prima la snobbavano un po' - e che oggi non riescono ancora a proferire la parola videogiocbi e usano il termine molto più serioso di multimedia - e segna una svolta che avrà sicuramente notevoli effetti sul settore dei videogiochi in Italia.
Diamo loro il benvenuto nel meraviglioso mondo dei videogiochi. Anzi, del multimedia.

Sommario

14 Steve Cook ha intervistato per K alcuni dei personaggi più importanti all'ultima edizione del Computer Game Developers' Conference.

19 *Jurassic Park*: nel futuro i dinosauri cammineranno di nuovo sulla Terra... Ma solo negli zoo-safari! E se qualcosa dovesse andare storto?...

60 La vecchia villa di un giocattolaio pazzo, sei persone invitate a un gioco di macabri enigmi e un settimo invitato che ne costituisce la chiave: È *7th Guest*, il nuovo gioco Virgin/Trilobyte.

52 La seconda parte della mitica saga da mille e una notte della EA/Broderbund!

93 Abbiamo recensito per voi la versione per PC di *Sensible Soccer*! Finalmente un gioco di calcio anche per tifosi PCisti!

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini Saldini, Alessandro Cattelan, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alessandre Pasetto, Fabio Massa, Tiziano Tonutti, Gary Penn, Derek de la Fuente, Steve Cooke

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (Mi)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, Mi)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista. Il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/227304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

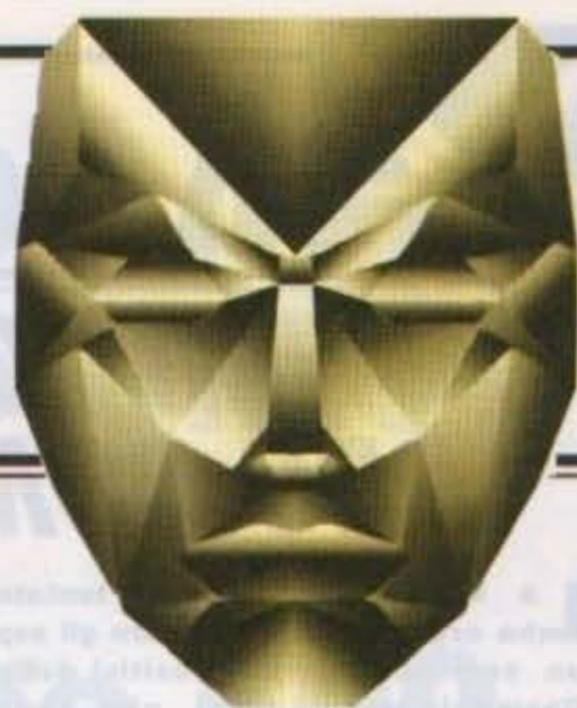
http://www.oldgamesitalia.net/

CAMPIONI!

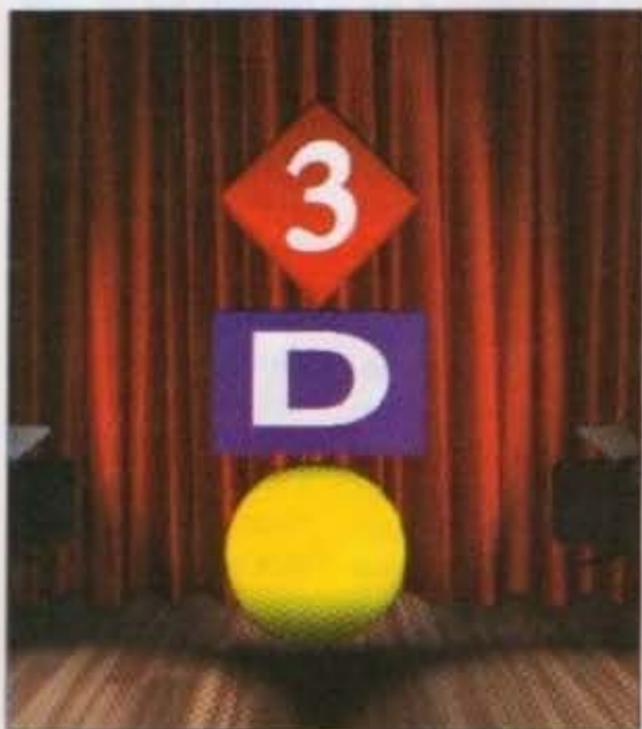
SERIE A saluta i Campioni di Lega

Arrivederci alla prossima stagione

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

3DO
SOTTO IL SEGNO DEL TORO

No, non si tratta di un nuovo album di Antonello Venditti, improvvisamente colto da febbre interattiva invasata da 3DO. La notizia è un'altra, ma non meno eclatante, e farà felici tutti quelli che credono e hanno creduto nel 3DO.

No, non è stata ancora comunicata la data ufficiale di commercializzazione della straordinaria macchina, semplicemente la 3DO Company è stata quotata a Wall Street. Fin qui nulla di strano. Ciò che sbalordisce (e lascia ben sperare per il successo della macchina interattiva) è l'andamento che hanno avuto i titoli a dispetto delle voci che vorrebbero la 3DO in rosso di 13 milioni di dollari. Quotati in partenza $15, i titoli hanno raggiunto nel giro di due giorni $23,5 registrando un incremento del 55% sul valore di partenza. Due sono i casi: o il 3DO è veramente la macchina multimediale ed interattiva definitiva, che in breve si affermerà come lo standard universale, o gli investitori americani sono tutti impazziti!

CONSIGLI
PER GLI ACQUISTI

Il business dei videogame è in continua crescita: questo è un dato assodato da diverse ricerche di mercato, ma anche e soprattutto dalla lettura dei libri contabili delle varie software house sparse un po' ovunque sul pianeta. Un altro sintomo dell'ottimo stato di salute del mercato dei videogiochi va ricercato nel continuo ed esponenziale incremento dello stipendio dei redattori di K... OK, stavamo scherzando... Un altro sintomo, tornando a essere seri, è quello delle sponsorizzazioni che le aziende legate al mondo del videogioco intraprendono in vari ambiti. Quello che sembra andare di moda negli ultimissimi tempi è il campo sportivo. La Formula 1 innanzi tutto, dove la Sega sponsorizza la scuderia Williams. In Italia poi la GIG sponsorizza i Giaguari, la squadra di Football Americano di Torino, mentre la Giochi Preziosi ha da poco stipulato un contratto di sponsorizzazione con la Gatorade, la squadra di Gianni Bugno. Chissà che fra non molto la Simulmondo decida di sponsorizzare il Parma?

Amiga per Amiga

Possedete un Amiga 500 o 500 Plus e avete intenzione di passare al 1200? Allora potrebbe interessarvi la promozione lanciata dalla Commodore Italia per tutto il mese di giugno. Per chi volesse passare dal vecchio al nuovo sistema, la Commodore sopravvaluterà il vostro usato. Sarà sufficiente presentarsi presso un Commodore Point che abbia aderito a questa iniziativa con un Amiga 500 o 500 Plus funzionante. Vi verrà valutato 200.000 lire, in modo che possiate acquistare l'Amiga 1200 al prezzo di 590.000 lire (contro le 790.000 di listino). I Commodore point partecipanti saranno riconoscibili dai manifesti esposti in vetrina. Per chi volesse saperne di più è stato anche istituito un numero verde (1678-27012) al quale rivolgersi per ottenere spiegazioni più dettagliate.

MEGA CD A RUBA

Poco più di una settimana dopo il lancio del Mega CD in Gran Bretagna la Sega ha cominciato ad avvertire i rivenditori britannici che il suo stock di magazzino sta assottigliandosi rapidamente. La Sega ha già raggiunto l'incredibile cifra di 70.000 unità distribuite in UK, praticamente tutte quelle previste per il lancio europeo.

"Il Mega CD è la macchina del momento - ha commentato il direttore della Sega Europa, Nick Alexander - abbiamo messo in circolazione tutte le macchine che avevamo, ma non penso che riusciranno a soddisfare tutte le richieste. Le vendite sono state semplicemente spettacolari, e i negozianti potrebbero trovarsi molto rapidamente senza macchine."

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE PRO DOMO SUA

La Microprose ha organizzato un seminario in Germania per discutere degli effetti dei videogames su chi li utilizza. Al seminario sono stati invitati importanti funzionari del governo, personaggi della cultura tedesca ed accademici.
La Microprose, per bocca del suo responsabile tedesco Uwe Furstenberg, ha tentato di illustrare gli aspetti positivi dei giochi, che spesso possono diventare dei divertimenti interattivi e in molti casi - un esempio per tutti: *Civilization* - possono unire all'aspetto ludico quello educativo. Perché la Microprose abbia scelto proprio la Germania per un simile simposio è presto detto: la legislazione tedesca è particolarmente restrittiva e, quasi, proibizionista nei confronti dei giochi (soprattutto di quelli ambientati durante la II Guerra Mondiale), per esaminare i quali esiste una speciale commissione di esperti (altrimenti detta censura), chiamata continuamente a giudicare sulla loro pericolosità o meno.

GIOCHI VIA SATELLITE

La battaglia tra Sega e Nintendo si sta spostando nello spazio. Le due società giapponesi hanno infatti intenzione di entrare nel settore della trasmissione via satellite per creare dei servizi di videogiochi in abbonamento, equivalenti al servizio offerto da Tele+.

La Sega è già al lavoro da tempo - insieme alla Time-Warner e alla Tele-Communications (TCI), due delle più grandi società di TV via cavo statunitensi - e afferma di essere in grado di lanciare il servizio negli U.S.A. (che dovrebbe chiamarsi Sega Channel) già da settembre.

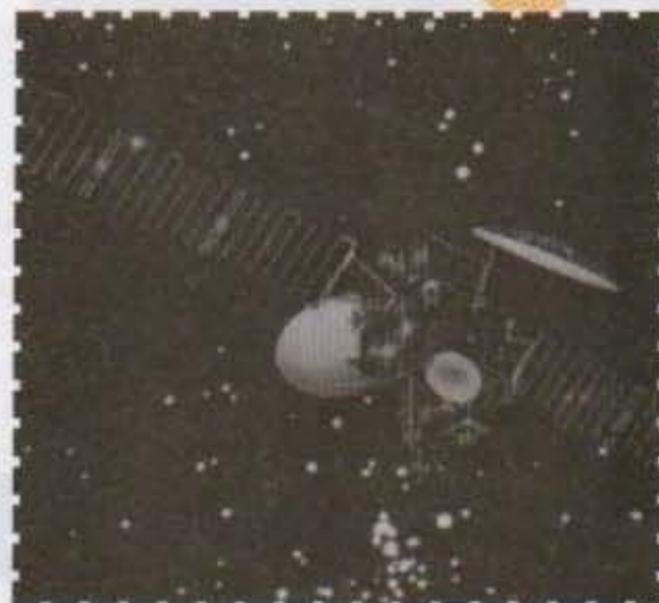
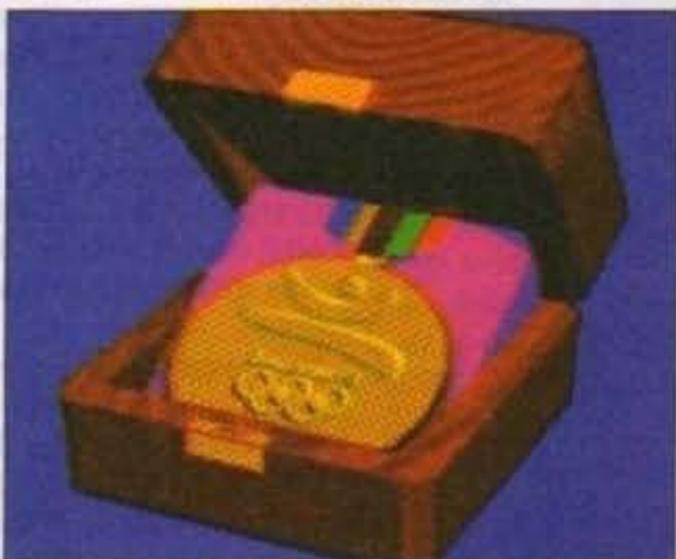
La società formata dalle tre aziende sarà in grado di inviare software direttamente nelle case degli abbonati della Time Warner e della TCI, i quali dovranno pagare un canone ancora da definire. Gli abbonati riceveranno un adattatore, che dovranno collegare da una parte nella console e dall'altra nel ricevitore, e potranno "downloadare" (cioè ricevere) i giochi direttamente. Il servizio dovrebbe offrire agli abbonati la possibilità di provare i giochi in anteprima, magari offrendo uno o più livelli, e poi decidere se acquistarli. Ci sarà anche la possibilità di giochi multi-utente o di giocare testa a testa con altri abbonati. La Sega sta anche pensando di offrire alcuni giochi soltanto agli abbonati al servizio non mettendoli in commercio, e di offrire giochi vecchi ormai non più disponibili nei negozi.

La situazione in Europa, dove la penetrazione della TV cavo è praticamente inesistente, è molto diversa ma la Sega sta cercando di valutare metodi alternativi per portare questo servizio nelle case europee.

Anche la Nintendo sta lavorando alla distribuzione di giochi via satellite e intende lanciare un servizio simile in Giappone a partire dall'aprile del 1994. Pare che la Nintendo stia per comprare il 19,5% per $6,5 milioni di dollari delle quote della St.Giga - una stazione radiofonica finanziariamente nei guai che trasmette un segnale digitale. Gli abbonati riceveranno un sistema formato da terminale, decoder e adattatore. Il presidente della Nintendo, Hiroshi Yamauchi, prevede di vendere sette milioni di sistemi nel primo anno di attività.

Olympic Gold 2

Dopo il successo di *Olympic Gold*, il gioco basato sulle Olimpiadi di Barcellona del 1992, la US Gold ci riprova. La società inglese ha infatti acquisito i diritti per tutti i formati per la realizzazione di un gioco ispirato alle Olimpiadi Invernali di Lillehammer in Norvegia del 1994. La US Gold diventa così una delle sole 25 aziende licenziatarie a livello mondiale del marchio delle Olimpiadi di Lillehammer.

Le diverse versioni del gioco per Amiga, PC, Sega e Nintendo dovrebbero uscire in tempo per Natale, due mesi prima della data di svolgimento delle Olimpiadi che si svolgeranno in febbraio. Il gioco, che sarà disponibile in otto lingue, conterrà dieci eventi, quali discesa libera, slalom, gigante, biathlon, bob e pattinaggio, e tre livelli di difficoltà. Si potrà giocare in quattro giocatori e, ovviamente, ci saranno le cerimonie di apertura e chiusura.

IN BREVE

Advanced Gravis ha annunciato un upgrade software da 8Mb per la scheda sonora Gravis UltraSound. L'aggiornamento comprende 192 strumenti, un set midi patch di effetti sonori speciali e due pacchetti di software musicale.

Grossissimo successo dell'attesissimo e rinviatissimo *Strike Commander* (le prime notizie del gioco erano circolate addirittura al C.E.S. di Chicago nel '91): la Origin ha consegnato nella prima settimana più di 150.000 pezzi in tutto il mondo.

Blenheim Online, la società organizzatrice dell' ECTS di Londra, ha reso noto che l'ultima edizione della fiera, tenutasi questa primavera, è stata quella che ha ottenuto il maggior successo di pubblico mai registrato: 5122 visitatori, tutti operatori del settore, quasi più di mille rispetto alla scorsa primavera.

La Ocean ha firmato un contratto con il gruppo "Alien Sex Fiend", una band di rock cattivo con alle spalle undici dischi dai titoli alquanto fantasiosi come "Passo il tempo in una casa di massima sicurezza al tramonto" e "Bagno acido". Gli aspiranti Lennon/McCartney del mondo videoludico (Nik e Mrs. Fiend), stanno preparando, insieme a Barry Leitch (musicista Ocean) la colonna sonora di *Dominion*, un gioco della DID che uscirà presto una versione CD.

Sarà presto disponibile una versione "enhanced" di *Warlords* per PC della SSG, un classico gioco di guerra che ha fatto perdere molte notti di sonno a molti redattori di questa rivista.

La Trilobyte, dopo *7th Guest*, sta già sviluppando il seguito di questa splendida avventura. Si chiamerà the *11th Hour*. Uscita prevista: ottobre.

È in uscita l'ennesimo simulatore divino, stavolta a cura della SSI e ambientato nell'universo di *D&D*. Si chiamerà *Storm-Front* e sembra essere una sorta di incrocio tra il *Powermonger* della Bullfrog e il *Civilization* di Sid Meier. Fra le altre cose ci sono mappe e problemi random da affrontare, città da costruire e più di 50 tipi di edifici tra cui scegliere per sviluppare l'economia e la politica del territorio preso in considerazione.

La MARPES Europe S.p.a. sta organizzando un concorso fotografico internazionale che avrà tra i temi da sviluppare anche quello del mondo dei videogiochi. Fotoamatori videoludici preparatevi dunque. Sul prossimo numero pubblicheremo maggiori informazioni.

Amiga 1200 è molto più potente e veloce del vostro Amiga 500.

Perché non fate cambio?

Se acquistate Amiga 1200, vi supervalutiamo il vostro Amiga 500.

Veloci, l'offerta è valida fino al 30 giugno.

Ragazzi, non c'è tempo da perdere. Prendete il vostro Amiga 500 e portatelo in uno dei Commodore Point che partecipano all'iniziativa (se non sapete dov'è, telefonate al numero verde). Su ogni Amiga 500 funzionante, c'è una supervalutazione di 200.000 lire. E in più, vi diamo un computer ancora più super: Amiga 1200*. Il più potente, il più veloce, nessuno lo batte. E allora, perché non fate cambio?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

CONFIGURAZIONI PERSONAL COMPUTER

286 16 Mhz - 1 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.190.000

386 SX 33 MHZ - 2 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA
- HARD DISK 40 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.690.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.490.000

486 SX 25 MHZ - 4 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA SUGA 1MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR S VGA

L. 2.690.000

486 DX 33 MHZ - 4 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 3.290.000

486 DX 50 CACHE 256 K
- 1 DRIVE 3" $^1/_2$
- SCHEDA VGA SUPER1MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 3.690.000

ACCESSORI PERSONAL COMPUTER

MONITOR B/N E COLORE - HARD DISK DI TUTTE LE CAPACITÀ - SCHEDE GRFICHE - MOUSE -TAVOLETTE GRAFICHE - DRIVE INTERNI ED ESTERNI - SCANNER - STAMPANTI B/N E COLORE MODEM - COPROCESSORI - SCHEDE SONORE - CONTROLLER

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200		**L. 760.000**
AMIGA 1200 CON HARD DISK		TELEFONARE
AMIGA 600		L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB		**L. 820.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA		L. 450.000
CDTV COMMODORE		L. 849.000
AMIGA 2000 2.0		L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA		L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA		L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA 600		L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500		L. 179.000
DRIVE ESTERNO AMIGA		L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB	da	L. 690.000
MODEM AMIGA	da	L. 275.000
SCANNER AMIGA		L. 350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA		TELEFONARE
VIDEOGENLOCK		L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA		L. 35.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 500		L. 69.000
KICKSTART 1.3 AMIGA 600		L. 79.000
KICKSTART 2.0		L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO		L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO		L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600		L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA		L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)		L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)		L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)		L. 39.000
DISCHI $3^1/_2$ DF - DD E $5^1/_4$ DF - DD	da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI	da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

PAGAMENTI RATEALI

http://www.oldgamesitalia.net/

PRINCE INTERATTIVO

Prince ha deciso che non farà più dischi. L'annuncio ha sconvolto in primo luogo tutti i fans del popolarissimo musicista nero di Minneapolis e subito dopo i responsabili della Warner Bros, la sua casa discografica. In realtà Prince non abbandonerà immediatamente la musica, e nemmeno il mondo discografico, visto soprattutto il contratto da 100 milioni di dollari che ha stipulato con la Warner Records (di cui è anche vice presidente) per altri 6 album - impegno che non dovrebbe faticare a mantenere visti i più di 500 pezzi già realizzati e non ancora pubblicati. Per quale motivo il principe della musica nera ha deciso di smettere con l'attività discografica? Perché pare abbia deciso di dedicarsi al 100% ad altre forme artistiche, già da tempo coltivate, come il teatro, il cinema, e soprattutto a tutte le forme di divertimento interattivo, da sempre suo pallino. "Prince vuole esplorare approcci anticonvenzionali alla musica e ai mass media, per tenere il passo con le innovazioni tecnologiche" afferma il comunicato rilasciato dal cantante. Noi lo attendiamo con ansia!

Provaci ancora Sun

The Sun, il più popolare tabloid scandalistico d'oltre Manica, ha realizzato uno speciale sul rapporto videogiochi/videogiocatori, basato sulle risposte che 9.600 giovani di varie età hanno dato ad un apposito questionario.

La naturale propensione del _Sun_ al sensazionalismo e allo scandalismo si manifestava già dal titolo dell'articolo che strillava "I ragazzi passano più di 5 ore al giorno giocando ai videogiochi". Il dato era tratto dalla domanda "Quante ore al giorno passi giocando ai videogiochi durante il weekend?" alla quale il 9,2% degli interpellati aveva risposto appunto 5 ore, quanto basta per farci un bel titolone su 4 colonne...

Altre interessanti domande erano "Hai mai bigiato scuola per giocare?" alla quale - sfortunatamente per il _Sun_ che si è visto privato di un titolo ancor più scandalistico - il 90% degli interpellati ha risposto negativamente, o la più ermetica "Ti sono mai cadute le dita mentre stavi giocando?" (tutto vero!) alla quale un buon 14,5% ha risposto affermativamente, mentre l'1% rispondeva al-libito "Non so". Dalle risposte alle altre domande risulta che il Sega Mega Drive (o meglio, Mega System, come lo chiama il quotidiano) è la console più popolare d'Inghilterra (37,6%), seguita a ruota dal Master System (33,4%) con il Super Nintendo staccato di gran lunga (9,4%). I due giochi più popolari sono _Sonic_ e _Super Mario_.

ZOOL FA CONQUISTE

La popolarissima formica dell'ennesima dimensione si è trovata nuovi territori da conquistare e soprattutto nuovi videogiocatori da affascinare con le sue spietate movenze. È di questi giorni la notizia che la Gremlin ha ottenuto la licenza per la realizzazione di Zool anche per le piattaforme Sega. Malgrado l'accordo non sia stato concluso che da pochi giorni, la Gremlin ha già annunciato di voler realizzare il suo popolarissimo gioco per Master System, Game Gear e Mega Drive per il prossimo Natale.

AAA Cercasi

Anche questo mese ritorna il consueto appuntamento dedicato alle offerte di lavoro per aspiranti programmatori e grafici. Vi ricordiamo di rispondere solo inviando del materiale da voi realizzato e non delle generiche offerte di collaborazione. Non aspettatevi una risposta certa, né che vi venga restituito il materiale che inviate. Ricordate che le software house cercano persone veramente in gamba, e che per lavorare con loro potrebbe essere necessario trasferirsi nella città della loro sede.

- **Eikondata**, società che opera nel multimediale dal 1987 (?), è alla ricerca di nuove idee per giochi, giochi già pronti o persone capaci di realizzarne per il proprio progetto "Eikon & Game". Inviare Curriculum Vitae e tutto il materiale che riterrete opportuno a Eikondata Srl. - Corso San Gottardo 37 - 20136 Milano - Tel. 02/89408283
- **Virgin Games** cerca grafici con esperienza con possibilità di lavoro in sede, o freelance, per lo sviluppo di progetti nuovi. Inviare Curriculum Vitae e esempi di lavori precedenti a Ian Mathias - Virgin Games Ltd. - 338A Ladbroke Grove - London W10 5AH
- **Twilight** è alla ricerca di programmatori che abbiano esperienza su piattaforme Z80, 65816, 68000 o 8086 e di grafici dotati di grandi capacità creative e che abbiano alle spalle almeno un esperienza su un prodotto commerciale. Inviare Curriculum e materiale a Twilight - 21 East Parade - Harrogate - N. Yorks - HG1 5LF

K NEWS

QUASI GOAL

Ebbene sì. Lo ammettiamo. La recensione di *Goal*, ultima fatica simulcalcistica di Dino Dini, che avete potuto leggere in esclusiva sullo scorso numero di K non era in realtà un'anteprima, ma... una supermega anteprima. Il gioco, provato per noi direttamente in Inghilterra dal nostro corrispondente Gary Penn, non uscirà come preannunciato il 3 di giugno, ma si farà attendere almeno fino a fine mese.

La recensione è stata fatta su una "beta version" completa al 98%, ma Dino Dini, perfezionista di natura, sta meticolosamente ricontrollando riga per riga il codice del suo nuovo gioiellino, alla ricerca di bug. Secondo Caroline Stokes, PR manager della Virgin Games, nel correggere un bug riscontrato durante il test finale ne è saltato fuori un chiesto altro tempo alla tastiera.

La vostra attesa (peraltro spasmodica quanto la nostra) non è dunque vana, ma finalizzata all'avere infine tra le mani un gioco perfetto sotto ogni punto di vista. Non ci resta che attendere.

Sega new look

Più piccole di dimensioni e più economiche da realizzare, questi i punti di forza delle due nuove macchine che la Sega si appresta a lanciare entro il prossimo ottobre. Si chiameranno Mega Drive 2 e Mega CD 2, ed in effetti non saranno altro che l'evoluzione stilistica dei due vendutissimi prodotti della casa giapponese.

Niente paura possessori di Mega Drive o Mega CD: le due nuove macchine non soppianteranno quelle che avete (magari comprate da poco) in casa. La compatibilità con il vecchio software è infatti totale. Si è trattato solo di una operazione di *restyling*. In realtà, l'operazione ha avuto anche un suo aspetto economico, visto che produrre le nuove macchine costerà circa il 40% in meno rispetto a quelle vecchie. Inutile dire che in Italia questo aspetto mancherà del tutto, visto l'andamento della lira rispetto allo yen, e i prezzi dovrebbero rimanere pressoché invariati.

Philips alla carica

La Philips ha deciso di legare sempre più il suo sistema multimediale CD-i al mondo dei videogiochi. Nelle ultime settimane la società olandese ha acquisito i diritti di numerosi e importanti titoli per il CD-I: *The 7th guest* è uno di questi, *Striker*, una riuscita simulazione calcistica, un altro. Inoltre, nei prossimi mesi,entro settembre, usciranno molti titoli dedicati, fra i quali citiamo *Video Speedway*, *International Tennis Open*, *Secret Name of Ra*, *Inca*, *Eye of the Earth*, *Go*, *Scotland Yard*, *Girls' Club*, *Riddle of the Maze*, *Link: Faces of Evil* e *Zelda: Wand of Gamelon*.

Solo recentemente la Philips aveva acconsentito alla pubblicazione delle cifre riguardanti le vendite ufficiali effettuate dal CD-I: 100.000 unità in tutto di cui 50.000 vendute in Europa, 40.000 in America e le rimanenti 10.000 nel resto del mondo. La Gran Bretagna è di gran lunga il paese più CD-Izzato d'Europa. Tra le altre cose la Philips pare stia anche studiando una nuova versione del CD-I che potrebbe già essere in commercio nel prossimo autunno, e che dovrebbe essere più piccola e meno costosa da realizzare.

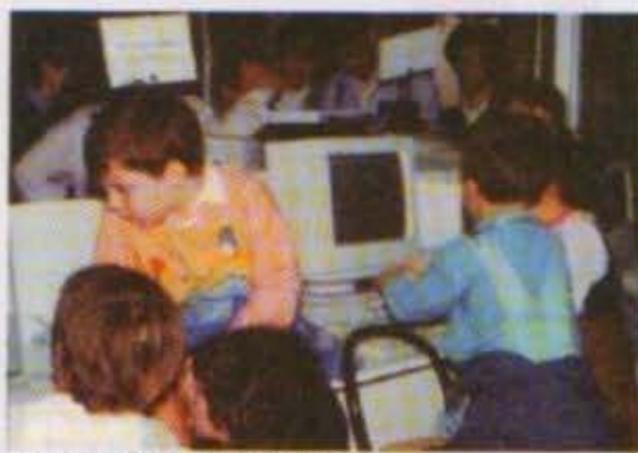
Inoltre la Haymarket Publishing in collaborazione con la Philips, ha deciso di far uscire una nuova rivista completamente dedicata a questa macchina. Il primo numero uscirà in questi giorni, mentre il secondo a settembre, per poi prendere una cadenza bimestrale.

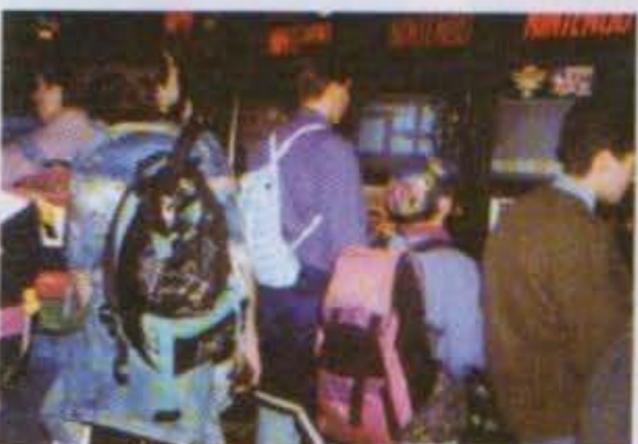
GIOCHI E MOTORI...

La Nissan UK, casa automobilistica giapponese con impianti di fabbricazione in Inghilterra, si è resa protagonista di una innovativa iniziativa. Ha infatti contattato 200.000 famiglie di recente formazione - individuate per le loro caratteristiche come potenziali acquirenti di una Nissan Primera - invitandole a effettuare una prova su strada della macchina. In cambio di questo loro "disturbo" riceveranno in omaggio un gioco per console a loro scelta tra due prodotti Millennium (partner di Nissan in questa iniziativa): *Aquatic Games* per Mega Drive o *Super Robocod* per SNES. Per quelli che poi decideranno di passare all'acquisto dell'automobile, la Nissan ha riservato una sorpresa ancora più preziosa: un SNES o un Mega Drive a scelta...

http://www.oldgamesitalia.net/

ABACUS '93

di Alessandro Cattelan

I più piccoli all'assalto del computer

Con ben 65.000 visitatori questa quarta edizione di Abacus è stata senza ombra di dubbio quella che ha riscosso il maggior successo di pubblico. I motivi che hanno spinto i visitatori a prendere letteralmente d'assalto il padiglione della Fiera di Milano sono stati i più disparati: l'acquisto di materiale a prezzi vantaggiosi, la curiosità per le nuove tendenze del mercato, le presentazioni della videotelefonia e la sperimentazione di TV interattiva della RAI, la didattica per le scuole.

(in alto) Il super-affollato stand della Sega ad Abacus
(sotto) La sala-giochi nello stand della Nintendo

Abacus, pur coinvolgendo l'alta tecnologia, si svincola dai tecnicismi per proporre l'elettronica di consumo in una forma estremamente accessibile a tutti. Una mostra completa, ricca di contenuti, che si affianca all'altra emanazione di Comufficio, lo SMAU, rivolgendosi ad un pubblico che la manifestazione ottobrina non può catturare. A dimostrazione della validità della formula è la risposta del gotha dell'informatica mondiale, sia a livello di hardware che di software, presente in una forma abbastanza inconsueta: non ci saremmo mai aspettati, ad esempio, di trovare dei giochi nello stand dell'austera Compaq. Proprio i giochi, da sempre il primo e privilegiato approccio al mondo del computer per le giovani generazioni, sono stati al centro dell'attenzione dei visitatori, grazie a Nintendo, Sega e Disney Software, presenti con coreografici ed affollatissimi stand. Sentita la partecipazione al torneo di *Street Fighter II*, organizzato da Game Power in collaborazione con Linea Gig, una maratona che ha messo a dura prova i joypad dei SuperNintendo.

APPLE

Abbiamo visto i Performa, la gamma di computer Mac dedicata al mercato consumer, e ci sono piaciuti, sia nei contenuti che nei prezzi. Comprese tra il 1.690.000 del Performa 200 ed i 4.290.000 del Performa 600 CD, le macchine vengono fornite con un interessante corredo software: per fare l'esempio del modello di punta, nello scatolone troverete ben 9 CD-ROM che si affiancano ai numerosi dischetti contenenti programmi per la famiglia, l'entertainment e l'home automation.

Abbiamo visto il Power CD e ci ha fatto letteralmente impazzire. Un lettore CD portatile e multiuso, collegabile al Macintosh o ad un televisore, che consente di leggere CD-ROM in formato Mac, Photo-CD o normali CD audio.

PHILIPS

Il colosso olandese presenta nuovi titoli per il CD-I. In particolare sono da segnalare un'interessante simulazione tennistica che recensiremo tra breve, ed il corso di lingue "*Language Director*" che si avvale del sistema "Language Through Pictures" sviluppato alla Harvard University. Finalmente disponibile l'attesissima (da me almeno) trackball che aumenta esponenzialmente la giocabilità di alcuni titoli.

PC

Incredibile ma vero anche i più grandi nomi del mondo MS-DOS si sono accorti che il multimedia per il mercato consumer è un affare estremamente interessante. Così abbiamo potuto ammirare i PS/1 multimediali di IBM, le analoghe macchine di Compaq, il PCS 33 di Olivetti, a prezzi che solo un paio d'anni fa sarebbero stati improponibilmente bassi per queste case blasonate.

Numerosi anche gli add-on multimediali; particolarmente interessanti i lettori CD-ROM NEC con tecnologia MultiSpin, in grado di raggiungere velocità di trasferimento dati vicine ai 300 Kb/s, e la scheda Radio Anch'io di Avion Computer che riunisce le caratteristiche di una scheda sonora e di un sintonizzatore radio, per la ricezione di programmi musicali o di dati via etere.

COMMODORE

Nuovi titoli per il CDTV, senza dubbio la macchina multimediale con il parco software più vasto, sia nel settore entertainment che nel settore educational. Ne parleremo diffusamente al più presto. Finalmente disponibili le estensioni multimediali, ovvero i lettori CD-ROM, per tutta la gamma di computer Amiga.

SEGA & NINTENDO

Probabilmente i maggiori poli di attrazione di tutta la fiera hanno dimostrato che il mercato videoludico ha una posizione di primaria importanza nel panorama dell'elettronica di consumo. L'unica vera novità di rilievo è stata la prima presentazione italiana al pubblico del Mega CD. Nessuna novità di rilievo, invece, per quanto riguarda il software.

Il Torneo di Street Fighter organizzato da "quelli di" Game Power

Topolino "in persona" davanti al castello Disney Software

http://www.oldgamesitalia.net/

BIT.MOVIE'93

La sesta edizione del Festival Internazionale di Computer Art Bit.Movie '93 si è conclusa lunedì 12 aprile con la premiazione dei vincitori del concorso. Dalle schede e dai questionari raccolti (oltre 3000) si può stimare che circa 6000 visitatori abbiano seguito la manifestazione nei cinque giorni del week-end di Pasqua. L'identikit del visitatore medio, proveniente soprattutto dall'Italia settentrionale e centrale, ha un'età compresa tra i 16 ed i 30 anni, con diploma, laurea o formazione superiore. Possiede un computer e segue la Computer Art come hobby o come professione. Il 60% dei visitatori è venuto appositamente a Riccione per seguire la manifestazione.

Una particolare attenzione è stata riservata alla manifestazione dagli organi di informazione ed in particolare dalla RAI TV con collegamenti in diretta nella giornata di venerdì della trasmissione RAI Unomattina, di TG Leonardo, che ha realizzato ampi servizi giornalistici, e di ODEON TV con uno speciale all'interno della trasmissione "Informatica Videomagazine".

Bit.Movie, unico concorso internazionale dedicato alle applicazioni artistiche realizzate con il personal computer, si conferma quindi come un grande evento di interesse nazionale ed internazionale, capace di attrarre l'attenzione di migliaia di utenti ed appassionati.

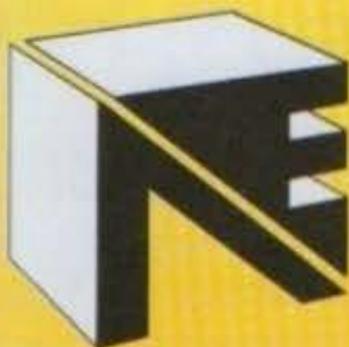
Il "contagio" della Computer Art continua ad essere in fase di espansione e per più motivi. Oltre ad essere di grande aiuto alla scienza e ad altre discipline, la produzione di immagini di sintesi è diventata una vera e propria arte, che usa la luce come tavolozza e l'immaginazione per creare colorate e fantastiche forme. Quest'anno alla segreteria del festival sono pervenute oltre 400 opere, realizzate da circa 180 autori. Sono 92 le opere pervenute alla sezione concorso di animazione real time, 243 alla sezione concorso immagine statica e 72 alla sezione concorso di produzioni video generate con la computer grafica.

Nyppon Ryori Ten, immagine in 3D di Alessandro Saponi.

Inannaa, L'ange, immagine in 2D di Marie Hélène Parant

Una delle novità dell'edizione '93 della manifestazione è stata l'istituzione di una sezione concorso, riservata alla Computer Animation professionale. Rappresenta la naturale evoluzione verso livelli professionali del concorso di animazione real-time su personal computer, e nasce dalla necessità di accettare lavori professionalmente compiuti e di livello qualitativo elevato, realizzabili solo con il riversamento in video. La partecipazione degli autori vede in testa come prevedibile l'Italia con 111 autori, seguono gli U.S.A. con 18 autori, la Germania con 11, la Gran Bretagna con 7, poi l'Australia, il Canada e la Francia con 6. Si affacciano autori di nuovi paesi come la Finlandia, la Spagna, la Grecia ed il Portogallo.Il numerosissimo pubblico, che nei quattro giorni ha seguito la manifestazione, à stato chiamato ad esprimere la propria preferenza sulle animazioni e le immagini realizzate al computer dagli autori italiani e stranieri che hanno inviato i loro lavori al concorso.

Praga, un altra immagine in 3D dell'italiano Paolo Boschetti

Ancora un'immagine in 3D. Questa volta si tratta di Brightsight del

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE del MESE

Titolo		Prezzo
ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
ZERO WING	L.	39.000
ZOOM - PACMAN	L.	39.000
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59.000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000

* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L;	119.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
ANDREA AGASSI TENNIS	L.	99.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
BLASTER MASTER 2		TELEFON.
BUBSY (PAL)	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	129.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	129.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
COOL SPOT (GENESIS)	L.	119.000
COOL SPOT (PAL)	L.	119.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FATAL FURY	L.	139.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
FLASHBACK (PAL)	L.	139.000
FLINSTONE	L.	99.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA (PAL)	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
MUTANTLEAGUE FOOTBALL		TELEFON.
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD (PAL)	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SONIC 2	L.	89.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
STRIDER II	L.	119.000
SUMMER CHALLENGE	L.	119.000
SUNSET RIDER (PAL)	L.	119.000
SUNSET RIDER (USA)	L.	119.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TECNO CUP '93 - SOCCER	L.	99.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARP SPEED	L.	99.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WAYNES WORLD	L.	119.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS		
TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

ADATTATORE EURO JAPAN
L. 25.000

IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad

PRO-STRIKER (CALCIO) L.119.000
PRO-STRIKER (INT. 4 JOYPAD) L. 69.000
NOVITÀ KICK-OFF L. 129.000

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC
NOVITÀ ASSOLUTA!
MEGADRIVE JAPAN PAL +SCART + GENESIS USA. DOTATO DI SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONARE QUALE MODALITÀ USARE.
L. 288.000

MEGADRIVE SCART L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE II L. 298.000

UTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

Una volta all'anno i più importanti programmatori e designer di giochi si incontrano a Santa Clara, in California, per darsi pacche o coltellate sulle spalle. È la più grande riunione di esperti di giochi del mondo. K era là.

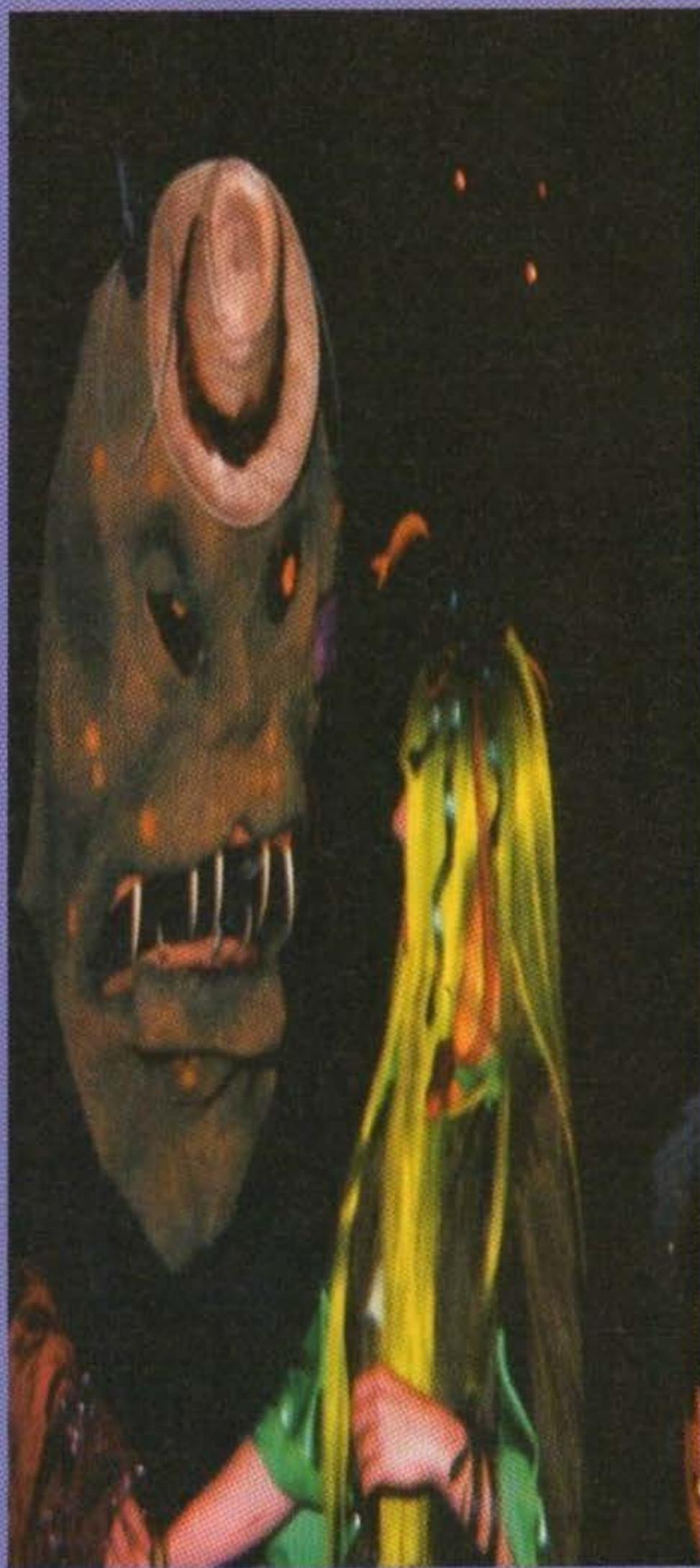
Quanti di voi hanno sentito parlare di Balance of Power? È un gioco di strategia uscito nei primi anni '80 che lanciava il giocatore in una strenua lotta per il dominio del mondo. Ebbe molta influenza ed il suo programmatore, Chris Crawford, divenne presto un nome molto noto nell'ambiente.

Poi, verso il 1987, Crawford decise che il panorama videoludico che si presentava ai suoi occhi non era di suo gradimento; invitò una ventina di amici a casa sua, sulle colline di Santa Clara, per discutere dell'argomento. Da allora lo fa ogni anno, e questo appuntamento ha preso il nome di Computer Game Developers' Conference (ovvero, Conferenza degli sviluppatori di giochi per computer, NdR).

Quest'anno la conferenza ha avuto luogo all'Hotel Westin di Santa Clara. Un preoccupatissimo Crawford ci ha confidato, nella stanza dove si stavano registrando gli ultimi arrivati, che i numeri lo spaventavano: "L'anno scorso eravamo in 500", ci ha detto, "e quest'anno pensavo che saremmo stati al massimo 700. Invece, a quanto pare, siamo 800 e non avremo cibo a sufficienza per tutta questa gente!". Una preoccupazione non da poco, visto che il cibo è uno degli appuntamenti principali nell'agenda di un programmatore.

Alla fine, più di 900 persone hanno preso parte ai tre giorni della conferenza, che prevedeva più di 80 seminari e un pranzo di gala presieduto dallo scrittore di fantascienza Harlan Ellison. Nonostante le preoccupazioni di Crawford, la conferenza è stata un vero successo. E noi di K ne abbiamo approfittato per parlare con alcune delle persone che contano nell'ambiente...

ESPERTI A

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO PIU IMPORTANTE DI TUTTI I TEMPI... LO GIURO!

I veterani dei giochi per computer si ricorderanno sicuramente della Infocom, una società famosa nei primi anni '80 per aver sviluppato bellissimi titoli come *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* e la trilogia di *Zork*. Purtroppo le avventure esclusivamente testuali della Infocom presto passarono di moda e i talenti che vi lavoravano abbandonarono il campo o passarono ad altre società.

Bob Bates, ad esempio, fondò la Legend Software e realizzò *Spellcasting 101* per la Microprose. Brian Moriarty (autore di giochi come *Wishbringer*, *Beyond Zork* e altri classici) passò alla Lucasfilm e collaborò alla creazione del sistema di programmazione SCUMM per le avventure animate.

Il sistema SCUMM venne utilizzato per giochi come *Maniac Mansion*, ma divenne famoso per i titoli di Indiana Jones. Moriarty, conosciuto tra gli amici come il Professore, aveva delle idee più ambiziose: voleva creare un gioco che non fosse diretto ai tradizionali utenti di videogiochi, ma a un pubblico molto più vasto, alla grande maggioranza di persone che, normalmente, non comprerebbero mai in vita loro un floppy disk.

(sopra) Queste persone una volta costituivano il nucleo della Infocom: a sinistra Steve "Guida Galattica" Meretsky, a destra il "Professor" Moriarty.
(in alto) Una schermata di *The Dig*, scritto da Moriarty e da un co-autore misterioso...

Questo conflitto tra Giochi-Per-Giocatori e Giochi-Per-Allargare-Il-Mercato (GPAIM), è stato uno dei principali argomenti di discussione alle ultime conferenze. L'anno scorso, ad esempio, Sid Meier, in un'intervista a K commentò: "Ci sono diverse opinioni sul fatto se bisogna produrre giochi per il pubblico di giocatori o no. Personalmente io creo giochi per me stesso." Moriarty, comunque, non era di questo parere e realizzò *Loom*, un'avventura animata piuttosto semplice da giocare basata su una storia sentimentale. Chris Crawford (un grande sostenitore dei GPAIM) descrisse questo prodotto come "un gioco che vale davvero la pena acquistare".

Sfortunatamente, *Loom* non riscosse un grande successo di critica: era troppo semplice e non molto coinvolgente. Moriarty si rimise al lavoro e sembra che ora sia finalmente pronto per giocare di nuovo le sue carte, come ci ha detto al bar del Westin Hotel.

"Si tratta del più grande progetto a cui abbia mai lavorato", ci ha confidato, "si chiamerà *The Dig* e, per la prima volta, ho lavorato con un co-autore (di questo parleremo più tardi). La storia racconta di un enorme asteroide in orbita instabile che minaccia la Terra. Se dovesse precipitare sul nostro pianeta, ci ritroveremmo in una nuova era glaciale. In preda alla disperazione, le autorità terrestri decidono di inviare un'astronave armata fino ai denti di ordigni nucleari per distruggerlo. Ciò che i piloti trovano sull'asteroide, però, non è quello che si aspettavano."

I protagonisti del gioco sono quattro personaggi, uno controllato dal giocatore e tre dal computer "...e insieme devono predisporre una trappola per gli alieni..."

The Dig presenta una grafica a pieno schermo, non si tratta, quindi, di un'avventura a finestre come, per esempio, i primi giochi di Indiana Jones. Ma la cosa più importante per questo e per i futuri giochi è che si basa su un sistema di sviluppo completamente nuovo, totalmente a icone. Ci sono circa 100 locazioni e il gioco include grafica ed effetti speciali realizzati da... ooops!

A questo punto, nonostante il forte contenuto alcolico di un Margarita, Brian si fa improvvisamente silenzioso. Sembra che l'identità del suo co-autore e quella della società che sta creando gli effetti speciali, debbano rimanere un segreto. Perché? Perché questo co-autore è talmente famoso che non può essere nominato prima che una dozzina di avvocati e esperti di marketing facciano scattare l'allarme rosso dei PR e che parta il missile targato "marketing" al C.E.S. di Chicago. Fino ad allora, chiunque si faccia sfuggire il nome verrà evirato per motivi di ricerca scientifica.

In realtà, noi sappiamo di chi si tratta: basta pensare a un nome collegato con il mondo cinematografico e raddoppiarlo. Continuate a raddoppiarlo finché non riuscite a pensare a nessuno di più grosso. Pensate poi a un nome collegato al mondo degli effetti speciali cinematografici e applicateci la stessa procedura. Ora sapete di chi si tratta e, credeteci, il risultato sarà il miglior GPAIM mai realizzato. Nomi famosi, uno scenario *family-friendly* (non il solito "prendi il power-up e poi uccidi l'alieno") ed effetti speciali alla "Terminator 2".

"Normalmente non avrei accettato di lavorare con un co-autore", dice Brian, poi sogghigna: "ma questa volta ho accettato di buon grado perché si tratta di una delle persone più creative che abbia mai incontrato!"

Non perdete il prossimo numero dove potrete sapere tutto su *The Dig*.

CONVEGNO

di Steve Cooke

http://www.oldgamesitalia.net/

GRASSO E BELLO!

Fatevi venire in mente le migliori colonne sonore di giochi, e state pur certi che c'è lo zampino di Fat Man. Questo signore ha creato alcune delle musiche più belle che si siano mai sentite uscire da un floppy disk. *Wing Commander*, ad esempio, aveva un sonoro eccezionale e anche il recente *7th Guest* della Virgin ha continuato la grande tradizione musicale del Team Fat.

Il nome "Fat Man" (letteralmente "il Grassone", NdT) vi farà probabilmente pensare a un tipo obeso con la barba unta e una T-Shirt macchiata di birra che se ne sta dietro a una sparata di tastiere con una lattina di birra Coors in una mano e uno spinello nell'altra. È stato quindi uno shock incontrare il tipo alla CGDC. Infatti, è altissimo, magro e sfoggia un cappello Stetson originale. Non per niente viene dal Texas...

"Il Texas è il posto ideale per essere a grandezza innaturale", dice Fat Man, il cui vero nome è George Sanger. Ha frequentato la scuola di cinema della University of Southern California e ha suonato in diverse band di rock&roll nei primi anni '80. "Mi piace la *surf music*. Suono la chitarra in modo mediocre, ma con molto amore, e ho un sacco di buone qualità, tra cui non c'è certo la mia bravura alle tastiere..."

Hmm... ma le tastiere non sono importanti per lavorare col sintetizzatore, che spesso è il primo passo per creare musica per computer? "Può darsi", ci concede George, "ma ho cercato di trasformare questa mia carenza in un vantaggio. Non suono ciò che c'è sotto le mie dita, ma quello che posso vedere nella mia mente. È così che scrivo musica per i giochi. Cerco di fissare un'immagine precisa della situazione e cerco di intensificarne le emozioni e i sentimenti. Penso a quella scena in un film, al modo migliore in cui potrebbe essere realizzata in un film, finché la musica non è tanto bella da coinvolgermi completamente in ciò che sto vedendo. Faccio tutto questo nella mia testa e, se ci riesco, allora la musica viene fuori naturalmente - non riesco più a fermarla!"

George Sanger, alias "Fat Man", si rilassa in una delle ospitali camere del Westin Hotel.
(In alto) Una schermata di Wing Commander, uno dei capolavori musicali di Fat Man.

George lavora con altri tre compositori: Joe McDermott, che crede, a detta di George, che "l'arte è ciò che fai quando sei eccitato". Dave Govett, che è un appassionato di colonne sonore cinematografiche. "Faceva il proiezionista per divertimento, l'importante per lui era sentire le colonne sonore. Ha anche completamente consumato il suo CD di John Williams. Quando gli ho chiesto una musica per *Wing Commander*, ce l'aveva già tutta in mente!". E, infine, Kevin Phelan. "È il nostro esperto di suoni. È talmente bravo a programmare quei chip che la Yamaha ha comprato i diritti dei suoni da lui creati per i suoi prodotti. Adesso sta imparando a comporre e, ragazzi!, ci sta dando la birra!".

Questi tre lavorano insieme, ma indipendentemente. "Mi piacerebbe provare a tenere il ritmo di un tema musicale al giorno", dice George. "Chiediamo il doppio di quello che chiede chiunque altro, ma poi ci mettiamo anche il doppio del tempo. Non stiamo diventando ricchi ma ci stiamo ingrandendo... Questo fatto fa pensare a qualcuno che siamo i migliori, ma questa è musica... non si può mai dire chi è il migliore!"

Così questo è Fat Man e i suoi amici. Potrà essere un pezzo grosso, potrà avere una boccaccia, ma riesce lo stesso ad essere estremamente cordiale, e anche molto modesto. "Io vendo due cose", dice George, "la mia abilità di toccare il cuore delle persone e la mia abilità di far SAPERE che posso toccare il cuore delle persone."

Sta facendo entrambe le cose estremamente bene. Non ci sorprenderebbe se il Team Fat riuscisse nell'intento che George si prefigge: "Vogliamo diventare i Beatles dell'interattività..." Yeah, yeah, yeah!

http://www.oldgamesitalia.net/

PARLA IL PIU GRANDE GAME DESIGNER DEL MONDO

Cosa fareste dopo aver ideato e programmato il gioco che molti considerano come il miglior gioco di tutti i tempi?

Quando la Microprose pubblicò *Civilisation* di Sid Meier, si trattava dell'ultimo in una lunga serie di prodotti che includeva *F15 Strike Eagle*, *Silent Service*, *F19 Stealth Fighter*, *Red Storm Rising* e *Railroad Tycoon*. Ognuno di questi titoli è un classico nel suo genere e potremmo dire che la Microprose, una delle software house statunitensi di maggior successo, deve il suo successo proprio a loro. Sid Meier è stato l'autore di tutti questi giochi e sembra proprio che qualunque cosa tocchi si trasformi in oro. (con la possibile eccezione di *Pirates!*)

E su cosa metterà le mani ora?

Sid Meier, l'uomo che, con i suoi giochi, ha fatto la fortuna della Microprose, è probabilmente il miglior game designer del mondo.

"Civilisation ha svuotato la mia vena creativa", afferma. Sid è un ragazzo non molto alto, calmo e molto pensieroso. Quasi timido. Quando parla, per metà si rivolge all'interlocutore e per metà a sé stesso, come se pensasse tra una frase e l'altra.

"Ho sempre avuto diverse idee in lavorazione", continua, "ma Civilisation me le ha davvero esaurite tutte. Da allora ho cercato di riempire nuovamente la mia vena creativa. Sto lavorando da molto tempo su un progetto che ha a che fare con la Guerra Civile degli Stati Uniti, ma il venire a questa conferenza mi ha fatto venire dei dubbi a riguardo."

C'è un momento di silenzio, poi Sid si lancia in un lungo e riflessivo discorso sulla scena attuale dei videogiochi, inframmezzato da altri lunghi momenti di silenzio. Sarebbe impossibile riportare fedelmente tutto il discorso in questo articolo, ma qui di seguito, per il vostro diletto, ecco il sunto delle riflessioni di quello che probabilmente è il numero uno al mondo dei game designer.

"Sembra che ci sia un gran fermento in questo periodo, nell'ambiente videoludico", comincia, "soprattutto riguardo alla tecnologia per il mercato di massa - giochi via cavo, via satellite, 3DO, ecc. Sistemi che ci permettono di raggiungere sempre più persone.

"Naturalmente vorremmo che tutto ciò fosse vero. Ho sempre pensato che i computer diano il loro meglio nel campo del divertimento, che siano stati progettati per giocare. Sì, sono ok per far funzionare una banca, ma quando hai un computer è assolutamente naturale usarlo per giocare.

Il pranzo di gala predieduto dallo scrittore di fantascienza Harlan Ellison, che ha parlato per un'ora e mezza per la gioia di alcuni e la disperazione di altri.

"Comunque, tutti i nostri giochi sono stati realizzati per cercare di aggirare il fatto che non c'è nessun altro con cui giocare. Quindi uno gioca col computer. Oggi, finalmente, sta arrivando la tecnologia che permetterà a più giocatori di giocare contemporaneamente, tramite cavo o linea telefonica. E questo renderà il gioco molto più accettabile per molte persone che hanno sempre criticato questo tipo di divertimento bollandolo come anti-sociale. Sarà possibile avere amici E giocare allo stesso tempo! Spero solo che i giochi non diventino troppo invadenti, e che la gente non diventi troppo fiera della personalità che adotta all'interno del computer da volerla interpretare anche nella vita reale."

"Non so se sia così anche da voi in Italia, ma qui negli U.S.A. c'è stata la mania del CB (Citizens Band). E la ragione di questa mania era che la gente poteva assumere personalità diverse, più interessanti di quelle reali. I giochi multiutente possono diventare davvero invadenti - pensate a ciò che è successo con la TV, e i giochi sono molto più coinvolgenti. Ho sentito di gente che, giocando a *Civilisation*, si è resa conto improvvisamente che erano le tre del mattino e che doveva andare a lavorare. Io voglio che la gente giochi, ma fino a quel punto?

"Sto vivendo un periodo di perplessità. Il gioco sulla Guerra Civile sta venendo bene, ma non come *Civilisation*. È difficile fare di meglio dopo un gioco come quello. La gente mi chiede a gran voce *Civilisation 2*, ma che cosa dovrei fare? Scrivere quello che vuole il pubblico o quello che voglio io? Uno potrebbe pensare che dopo un anno dovrei aver trovato la risposta a questa domanda, invece no...

"Sono comunque ancora affascinato dall'idea di scrivere giochi, sebbene comprende la trappola di cercare a tutti i costi di migliorare i risultati precedenti. Dubito che scriverò un gioco narrativo - non credo che siano stati risolti i problemi derivanti dalle ramificazioni della trama - perché tenta di portare il giocatore in una direzione predefinita, e credo che sia un po' come barare. Il problema dei GdR e delle avventure è che si passa troppo tempo ad ammirare la fantasia del game designer. Ho sempre avuto l'impressione di andare dove già qualcuno era stato prima di me.

"Qualsiasi cosa faccia, voglio che sia il giocatore a raccontare la storia. Non sono una persona con molte capacità narrative. Voglio che siano i giocatori al centro del gioco, non il designer..."

Questo è, probabilmente, il motivo per cui Sid Meier rimane l'incontrastato Re, senza corona, dei game designer.

Civilisation è senza dubbio il capolavoro di Sid Meier. Le richieste dei giocatori di tutto il mondo per un *Civilisation 2* stanno quasi convincendo Sid a regalarci un seguito: gira, infatti, la voce di un *Civilisation in Space*. Staremo a vedere...

http://www.oldgamesitalia.net/

PRINCE OF PERSIA

Grafica da mille e una notte.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA

VOLA IN ORIENTE SULLE ALI DI UNA MAGICA FAVOLA. SCONTRATI CON IL GRAN VISIR IN UN PALAZZO PIENO DI TRABOCCHETTI E DI NEMICI E LIBERERAI LA PRINCIPESSA. PER IL TUO SUPER NINTENDO ECCO I NUOVI SCENARI DI UN'AVVENTURA IMMORTALE.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

NOVITA'!

- 20 LIVELLI DI GIOCO
- SCENARI COMPLETAMENTE RINNOVATI
- GRANDE GIOCABILITÀ
- POSSIBILITÀ DI SALVARE IL GIOCO

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza, la garanzia totale e la possibilità di iscriversi al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PREISTORIA PROSSIMA VENTURA

È dai tempi di *Guerre Stellari* che un film non genera tanto interesse quanto quello provocato dalla prossima bomba cinematografica di Steven Spielberg: *Jurassic Park*. Ciaran Brennan è andato a trovare gli sviluppatori della Ocean che stanno lavorando a *Jurassic Park - The Computer Game* per farsi raccontare come procedono i lavori.

Dal libro al film, dal film al videogioco, la storia di Jurassic Park è stata riprodotta fedelmente.

I costi di produzione di *Jurassic Park* si aggirano sui cento milioni di dollari (circa 150 miliardi di lire), ma l'ultima opera di Steven Spielberg non è solo un film: è un'operazione commerciale senza precedenti. Il *merchandising*, ovvero i gadget e l'oggettistica varia firmata *Jurassic Park*, è costato altrettanto e fa di questo film il più costoso progetto cinematografico di tutti i tempi.

"Non è semplicemente un film... è un'evento", ha dichiarato Gary Bracey, direttore software della Ocean, la casa che ha acquistato i diritti per realizzare *Jurassic Park - The Computer Game*. "Ha tutte le carte in regola per sfondare: una storia validissima, la regia di Steven Spielberg e, soprattutto, l'argomento: i dinosauri. Qualcosa che incuriosisce e attrae i ragazzi da 65 milioni di anni!".

La Ocean cominciò a interessarsi al progetto quando il presidente della sede americana, Ray Musci, lesse su *Variety*, una rivista di cinema per addetti ai lavori, che Steven Spielberg aveva comprato i diritti del nuovo libro di Michael Crichton prima ancora che venisse pubblicato!

"Se va bene per Spielberg, va bene anche per

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli schizzi dei dinosauri che vedete in queste pagine sono state realizzati dai grafici Ocean ispirandosi agli "animatronics" usati nel film.

me!", pensò Bracey e manifestò l'interesse di produrne la versione per computer. Vennero subito acquistati i diritti per realizzare le versioni PC, Amiga e per tutti i formati Nintendo di un videogioco ispirato a *Jurassic Park*.

La lavorazione cominciò nel 1992, e il lavoro venne diviso tra gli uffici di Manchester e di San José della Ocean: PC, Amiga e Game Boy in Inghilterra; NES e Super Nintendo negli Stati Uniti.

Nonostante il grande impegno costituito dalla realizzazione del più costoso film di tutti i tempi, il team di Spielberg offrì alla sua controparte «videoludica» un grande appoggio, fornendo una copia della sceneggiatura, prima ancora di cominciare a girare, poi uno storyboard e, una volta iniziate le riprese del film, accesso al set con una quantità illimitata di fotografie sui dinosauri per permettere ai grafici di prendere ispirazione per creare gli sprite dei giganteschi rettili.

"L'unica cosa che non abbiamo potuto vedere sono stati i «giornalieri» (cioè le riprese quotidiane) dei dinosauri in movimento", ha precisato Bracey, "ma supponiamo di non poterci far nulla: soltanto il team di Spielberg aveva il permesso di vederli".

In fase di pianificazione sono state considerate moltissime opzioni e diversi stili di gioco, e alla fine i designer hanno optato per la classica prospettiva isometrica dall'alto. "Questa visuale ci permette di vedere più particolari dei dinosauri", ci ha spiegato Matthew Wood, il game designer della versione Amiga (che, occasionalmente, riveste anche funzioni di grafico). "Un altro vantaggio è che questa prospettiva ci dà la possibilità di fondere in un gioco d'azione elementi di rompicapo", aggiunge Andrew Miah, programmatore della versione Amiga.

Sebbene tutte le versioni usino la stessa visuale, ognuna è leggermente diversa dalle altre. "Abbiamo sviluppato ogni versione specificatamente per la piattaforma su cui deve girare, per sfruttare al massimo l'architettura hardware della macchina", spiega Bracey.

Questo significa, fra l'altro, che le versioni NES e Game Boy del gioco saranno dei classici sparatutto, mentre quelle per PC, Amiga e Super Nintendo sono state progettate per un pubblico più adulto, quindi presentano maggiori elementi strategici. Infatti, le versioni Amiga e PC incorporano alcune sezioni tridimensionali alla *Ultima Underworld*, a complemento delle sezioni più d'azione.

"Prevediamo che la versione Amiga contenga dieci livelli", spiega Wood, "con la sezione in 3D come clou del gioco".

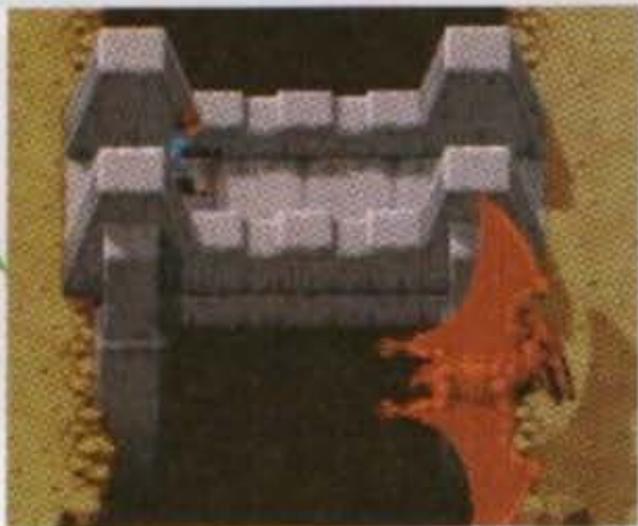
Sebbene l'ambientazione di tutte le versioni sia in stile arcade, ciascun sviluppatore ci preme a puntualizzare che il gioco consiste in qualcosa di più che sparare all'impazzata su tutto quello che si muove.

"Ci sono molte possibilità di interazione col paesaggio", dice Miah. "All'inizio sembra che basti camminare e sparare ma, man mano che si procede, risulta evidente la necessità di spostare tronchi e rocce per aprirsi nuove strade, ed ecco che comincia a inserirsi nell'azione un elemento di strategia."

"Abbiamo cercato di inserire anche un po' di suspence", aggiunge Wood. "Sarebbe stato facile realizzare un gioco in cui il giocatore trova un mitragliatore e spara a destra e manca sfrecciando tra i dinosauri, ma volevamo creare qualcosa che mettesse paura."

Gran parte di questa atmosfera «terrorizzante» la si deve alla colonna sonora, che aggiunge un'altra dimensione al gioco diventando ossessiva, una sorta di battito cardiaco accelerato, ogni qual volta salta fuori un dinosauro.

Questa musica è stata composta da Dean Evans, il musicista interno della Ocean, che è riuscito a combinarla sapientemente con alcuni suoni campionati direttamente dalla colonna sonora del film, alcuni

http://www.oldgamesitalia.net/

(in alto a destra) Un immagine del gioco che mostra lo sprite del personaggio in azione.
La colonna sonora gioca una parte importante nel creare l'atmosfera di gioco, proprio come in un film.
Questa è in anteprima un'immagine tratta dal film di Spielberg.

I due protagonisti "adulti" del film: Sam Neil e Laura Dern

dei quali sono veramente agghiaccianti, come il rumore delle ossa del personaggio schiantate dalle fauci di un Tirannosauro.

Gli sviluppatori hanno fatto di tutto pur di ricreare il parco-safari preistorico che è al centro delle vicende del film. "Abbiamo cercato di realizzare un mondo il più realistico possibile", dice Wood. "Ad esempio, se una creatura sta volando sopra di voi, la sua ombra segue i rilievi del terreno; inoltre il giocatore può camminare nascosto dietro colline, muri e alberi - naturalmente abbiamo dovuto disegnare una mappa, in modo che il giocatore non possa rimanere fuori visuale per troppo tempo; comunque siamo a buon punto."

I dieci livelli del gioco corrispondono ad altrettanti «recinti» del parco-safari con dinosauri diversi, ma questo non significa che ci sia solo un tipo di dinosauro per livello. Il caos provocato dal malfunzionamento del computer permette una certa varietà.

Nonostante questa divisione del gioco in dieci differenti livelli, il team ha cercato di mantenere un certo filo conduttore. "Non ci interessava mettere un sacco di elementi sparsi qui e là, ma creare un gioco coerente e completo", precisa Miah.

Il gioco è incentrato sulle avventure del dottor Alan Grant nel suo tentativo di mettere un freno al caos scatenatosi nel parco. Il dottore viene aiutato di tanto in tanto da due bambini, mentre gli altri personaggi del film appaiono, a intermittenza, in alcune scene.

La «riproduzione» grafica del dottor Grant nelle versioni per Amiga e PC è stata curata dal grafico Bill Harbison. La visuale di gioco gli ha provocato non pochi mal di testa, ma alla fine il risultato è un personaggio realistico e animato in maniera fluida. "Non so più quante volte ho dovuto ridisegnare gli sprite", dice. "Abbiamo dovuto realizzare otto frame di animazione per ogni direzione. Potete immaginarvi da soli quale mole di lavoro sia stata necessaria." Nel personaggio finito sono state incluse alcuni tocchi divertenti: ad esempio, se non si muove il personaggio di Grant per un po' di tempo, questi si mette ad asciugarsi la fronte.

La grafica dei dinosauri non è ancora stata del tutto completata, ma se dovesse raggiungere lo stesso standard del personaggio creato da Harbison sarebbe un vero piacere per gli occhi dei videogiocatori.

Jurassic Park è in via di completamento per tutti i formati e l'uscita del gioco è prevista per ottobre.

Ciaran Brennan

http://www.oldgamesitalia.net/

SARÀ VERO R

In seguito alle numerose richieste dei nostri lettori, analizziamo a fondo, approfittandone per fare quattro chiacchiere con Lord British e Brett Sperry della Westwood, uno dei problemi più scottanti dell'industria videoludica: riusciremo mai a vedere un vero gioco di ruolo per computer?

Alcune foto del prossimo prodotto targato Westwood. Le schermate statiche sono state disegnate in modo assolutamente impeccabile. I disegni a mano che vedete in queste pagine sono solo alcuni degli schizzi che sono stati necessari per realizzare i mostri che minacceranno la salute dei giocatori.

Nelle pagine di K trovate tutti i mesi numerose recensioni che, alla voce *Genere*, riportano *Gioco di Ruolo*, questa definizione per chi non abbia mai provato i giochi di ruolo "pen and paper" (per dirla all'anglosassone, ci riferiamo a D&D, Il richiamo di Cthulhu, ecc.) è quantomai calzante, come definire altrimenti un videogioco che permetta di immergersi in un mondo fantastico interpretando il ruolo di uno, o più avventurieri?

Chi, invece, ha avuto la fortuna di assaporare il piacere di una buona avventura, con tanto di interazione con i personaggi non giocanti, scene recitate e descrizioni pittoresche, tutte scaturite dalla fantasia del master (l'arbitro di gioco, compito che nei videogiochi viene svolto dal computer), sa benissimo che i vari *Eye of the Beholder, Wizardry, Might & Magic* e, limitatamente, *Ultima*, sono delle pallide imitazioni di quello che può essere realmente un vero gioco di ruolo.

LE DIFFERENZE

Quali sono, dunque, gli elementi che caratterizzano i giochi di ruolo e che ne rendono difficoltosa l'implementazione informatica? Innanzitutto, e non è cosa

http://www.oldgamesitalia.net/

OLE-PLAYING?

da poco, la possibilità di giocare con i propri amici. Come ben sanno gli amanti di giochi sportivi, avere uno o più compagni con cui divertirsi è la situazione ideale per una buona sessione videoludica; questo discorso vale anche per i giochi di ruolo: è impossibile ricreare su computer le personalità di quattro o cinque esseri umani e, di conseguenza, tutti i conflitti, i complotti e le alleanze fra i vari giocatori vengono a mancare.

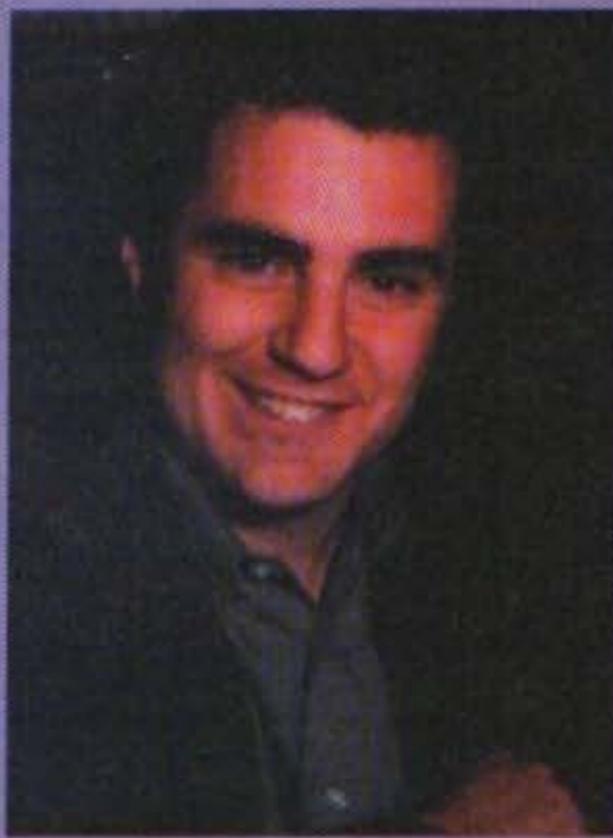
In secondo luogo la presenza di un master umano garantisce un'assoluta (o quasi) libertà d'azione. Tutti i giochi di ruolo per computer hanno una, due, o al massimo tre trame, che siamo obbligati a seguire; se per caso ci viene in mente una soluzione alternativa ai problemi proposti dai game designer, non ci resta che rassegnarci e farci venire in mente qualcos'altro, che sia previsto dal programma; per non parlare poi della possibilità di dare una brusca sterzata al corso dell'avventura: e se, invece di andare a salvare la principessa tenuta prigioniera nelle segrete, volessimo catturare la moglie del cattivone, per utilizzarla come merce di scambio?

Come vedete, le occasioni in cui la fantasia umana diventa insostituibile sono moltissime e, perlomeno nei prossimi dieci anni, si dovrà provare a inserirla in un contesto informatico, piuttosto che continuare a cercare di simularla, sempre, beninteso, che si voglia seriamente creare un "vero" gioco di ruolo.

I PROBLEMI

Da sempre i videogiochi sono stati considerati un passatempo principalmente "solitario", che tendeva, cioè, ad allontanare le persone, piuttosto che avvicinarle. Questa concezione, pur se limitativa, non è troppo sbagliata: sono pochi i giochi che consentano un coinvolgimento, in egual misura, di più giocatori. Fra questi annoveriamo sicuramente i giochi sportivi, e in misura minore le avventure (due cervelli pensano meglio di uno solo!). I giochi di ruolo sono limitati a un solo giocatore, con l'esclusione di quelli che si basano soprattutto sulla risoluzione di enigmi, e i tentativi di renderli godibili per più persone si sono fermati al discreto *Bloodwych*, un clone di *Dungeon Master* che sfruttava due joystick e lo "split-screen".

Le difficoltà sono tante: la potenza di calcolo delle macchine, la visualizzazione grafica, i sistemi di controllo...per realizzare un gioco di

I GDR FORMATO LAS VEGAS

Brett W. Sperry, presidente dei Westwood Studios

Nel panorama delle software house che si dedicano alla programmazione di giochi di ruolo, la Westwood emerge, soprattutto, per i due primi episodi di *Eye of the Beholder*. Brett W. Sperry, presidente della casa del Nevada, ci svela tutti i segreti di *Lands of Lore*, il loro prossimo prodotto, e ci spiega la sua visione del futuro dei giochi di ruolo.

K: "Cosa rende differente *Lands of Lore* da quanto abbiamo visto sinora?"

Brett: "Quello che lo differenzia dal resto dei giochi di ruolo presenti sul mercato è Scotia, la perfida nemica dei giocatori, una maga davvero ben caratterizzata che darà del filo da torcere anche agli avventurieri più esperti.

Inoltre, abbiamo posto una grande enfasi negli effetti speciali degli incantesimi, per esempio all'inizio dell'avventura si sarà in grado di lanciare una sola palla di fuoco, ma con l'aumento dell'esperienza avremo molte palle di fuoco di dimensioni maggiori. Il sistema, paragonato a *Legends of Valour* o *Eye of the Beholder* è ancor più orientato verso il divertimento dei giocatori.

In *Lands of Lore* cerchiamo di dare meno numeri ai giocatori e più divertimento: ci sono solo tre classi principali, il guerriero, il mago e il ladro, quelle principali di qualsiasi romanzo fantasy.

Una delle cose che abbiamo estrapolato dal capostipite del genere, *Dungeon Master*, è il sistema di esperienza, che consente ai giocatori di decidere il modo in cui i loro personaggi si evolveranno.

Nel nostro gioco i personaggi saranno molto più difficili da eliminare che nei giochi della concorrenza, sarà difficile perdere, a disposizione del giocatore ci saranno erbe magiche per uscire dal coma e, naturalmente, incantesimi.

Lands of Lore sarà un'intera serie di giochi di ruolo, probabilmente composta da quattro o cinque titoli e potete stare sicuri che abbiamo una buona dose di sorprese in serbo per i nostri fan!"

K: "Cosa pensi dei giochi di ruolo in rete?"

"Sono sicuramente un passo avanti, soprattutto per quanto riguarda la possibilità di interazione fra i vari giocatori. Il problema è costituito dall'affidabilità delle linee telefoniche, al momento attuale i sistemi vanno in crash con troppa facilità. È scoraggiante essere bloccati da un errore di sistema dopo aver appena sconfitto lo stregone maligno, che aveva eluso i nostri attacchi per settimane!"

D'altro canto è impossibile negare i vantaggi di accessibilità che un simile sistema offre ai suoi utenti. Non appena si ha un' oretta di tempo libero è possibile collegarsi e godersi una sana avventura, magari alleandosi con un gruppo di amici. Nel futuro sarà possibile concentrarsi più sul divertimento che sulle regole, in modo da rendere il tutto più simile a un "esperienza" che a un semplice gioco.

K: "Il Sierra Network è un passo nella giusta direzione?"

"È curioso osservare come la maggior parte degli utenti del Sierra Network si connettano con frequenza durante i primi due mesi, e giochino per ore e ore. Successivamente, l'interattività da sola non basta a tenere alto il loro interessa. Credo che quello di cui la Sierra avrebbe bisogno sarebbe maggiore varietà ma, dopotutto, siamo solo agli inizi. L'apparecchiatura definitiva per questo genere di cose sarebbe l'holodeck (una sorta di proiettore olografico interattivo) che si può ammirare in Star Trek: The Next Generation, ma credo che dovremo aspettare ancora qualcuna decina d'anni!"

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUTURO DI MULTIMA

Pensavate che Lord British, nella sua immensa saggezza, si fosse dimenticato di tanti poveri videogiocatori in attesa di un vero e proprio gioco di ruolo per computer? Bene, leggendo questa intervista vi renderete conto che il geniale game designer texano ha dei progetti molto chiari su come farci divertire nel decennio a venire e... occhio, perché dopo *Ultima VIII* si viaggerà solo su CD!!!

K: "Perché non hai mai inserito nei giochi della serie *Ultima* la possibilità di giocare in rete?"

Lord British: "Effettivamente una versione di *Ultima* che consenta di giocare in un network è in fase di studio da almeno tre anni, ed è qualcosa che desidero realizzare. Purtroppo gli ostacoli alla sua realizzazione sono molti e cercherò di spiegarli.

Innanzitutto bisogna considerare che gli ultimi giochi della serie richiedono molto in termini di potenza di calcolo e accesso al disco. Per realizzare un gioco in rete avremmo bisogno di un elaboratore in grado di sollevare le macchine collegate dalla maggior parte del lavoro, lasciando loro esclusivamente il compito di visualizzare l'ambiente.

Abbiamo considerato molti approcci differenti e credo che ora la tecnologia sia sufficientemente evoluta da permetterci di realizzare *Multima* (il nomignolo affibbiato dalla Origin al loro progetto di gioco multiutente NdR), ma fino a due anni fa non lo era.

Il secondo problema riguarda la programmazione, che è completamente differente in un gioco multi-utente rispetto a un prodotto concepito per un singolo individuo. Pensate alle routine di controllo dei PnG: in un gioco in solitario si deve tenere conto dell'interazione con un solo protagonista, mentre in un programma multi-utente ciascun PnG dovrà "sapere" se ha già parlato e cosa ha già detto a ciascun giocatore.

Tutto questo significa che non è possibile progettare un gioco della serie *Ultima* e renderlo anche multiutente. Bisogna disegnare un prodotto specifico.A questo punto è evidente che ci si troverà a creare un gioco per un settore di mercato molto specifico e ristretto, e credo che sarà un investimento rischioso."

K: "Credi di avere una soluzione per questo problema"

"Per il momento, sia con *Ultima VII*, sia con *Underworld I & II* abbiamo cominciato a utilizzare dei sistemi di sviluppo multiutente, che consentono ai programmatori di costruire una parte dell'avventura per poi entrarvi un attimo dopo. Con *Ultima VIII* stiamo perfezionando queste tecniche e non è escluso che, una volta terminato il progetto, decideremo di spendere quel 20% in più che ci consentirebbe di trasformare i tool in un vero e proprio gioco. Non sono sicuro che lo faremo con *Ultima VIII* ma è certo che ci stiamo avvicinando sempre di più."

K: "Da un po' di tempo a questa parte si fa un gran parlare di realtà virtuale. Quali applicazioni prevedi nei giochi di ruolo?"

"Il termine viene utilizzato spesso a sproposito. Molte persone hanno definito *Underworld* realtà virtuale: credo che si sbagliassero completamente. La realtà virtuale è costituita, a mio parere, da due aspetti fondamentali. L'aspetto sensoriale, che deve ingannare l'utente, facendogli credere di essere in un posto diverso dalla realtà, e viene ricostruito con occhiali e guanti speciali; al giorno d'oggi per poter disporre della migliore tecnologia bisogna spendere almeno 60.000$. Anche se questi prezzi calassero (so che Nintendo e Sega devono presentare delle apparecchiature dedicate per le loro console), rimarrebbe comunque il secondo aspetto: quello intellettuale. Sono convinto che sotto questo punto di vista *Ultima* rasenti la perfezione: è la rappresentazione più convincente, sul mercato, di un mondo reale e credo che quando la tecnologia di input sensoriale sarà disponibile al grande pubblico, *Ultima* diverrà il primo mondo completamente virtuale.

Per il momento stiamo sviluppando un gioco, *Bounty Hunter*, che sfrutterà le tecnologie di *Underworld* e *Strike Commander*. Combinando gli strumenti di sviluppo dei due giochi saremo in grado di creare interni, città (anche all'esterno), viaggi su astronavi, ecc. *Bounty Hunter* verrà sviluppato come se fosse un gioco in realtà virtuale. Cercherò di spiegarmi: normalmente il giocatore sfrutta un mouse e un monitor, l'equivalente in un ambiente virtuale sarebbero un guanto e un casco; muovendo il mouse sposto il mio campo visivo, premendo il primo pulsante mi muovo nella direzione verso cui sono rivolto e premendo il secondo interagisco con l'ambiente. Tutto questo è molto simile all'interfaccia di *Ultima VII*, solo in un mondo 3D.

Supponiamo di sostituire il monitor con un casco: utilizzeremmo comunque il mouse per spostarci e interagire, ma il campo visivo sarebbe determinato dalla rotazione della nostra testa. Se aggiungessimo un guanto per la realtà virtuale, potremmo guardarci intorno, toccare gli oggetti e spostarci, sempre utilizzando questi accessori.

In questo modo abbiamo creato un interfaccia utente che, con modifiche minime al codice di base, potrebbe tranquillamente sostenere un ambiente in realtà virtuale. Potremmo anche decidere di darne una dimostrazione in una prossima fiera specializzata."

K: "Non hai mai pensato di produrre una versione su carta del gioco di ruolo di Ultima?"

"Sì, certamente! Le regole sono già state scritte e sono pronte da circa sei mesi. La prima avventura, che dovrebbe accompagnare il libro base, non è stata ancora completata e stiamo cercando una casa editrice che ci garantisca una distribuzione mondiale e una serie di prodotti collegati al gioco, come miniature, ecc."

K: "Il sistema che utilizzerai sarà completamente nuovo?"

"No, in realtà a partire da *Ultima VI* ho cominciato a progettare il sistema di gioco di *Ultima* come se si trattasse di un gioco di ruolo su carta, perciò si può dire che il sistema esiste già da qualche anno. Le regole sono praticamente identiche a quelle che utilizziamo nella versione per computer: di conseguenza gli appassionati non dovrebbero avere problemi."

I prodotti della Origin sono sempre stati all'avanguardia e continueranno a esserlo per molto tempo a venire, a giudicare dalle parole di R. Garriott.

K: "Pensi che nel futuro potremo vedere dei sistemi di gioco di ruolo informatici con un master umano? Sistemi che consentano al master di rappresentare la sua avventura servendosi di strumenti simili a quelli di *Underworld*"

"Questa è una domanda che richiede una risposta un po' strana. Quando i giochi di ruolo emersero, nella prima metà degli anni Settanta, le persone che svolgevano il ruolo di master erano dei veri e propri "maestri narratori". Successivamente il fenomeno si diffuse e chiunque ebbe la possibilità di creare le proprie avventure, anche persone che non avevano la minima idea di quello che costituiva l'arte della narrazione. Per molte persone il gioco di ruolo si è ridotto a situazioni del tipo: "Sì, sono in fondo al burrone, però ho anche questa spada magica + 5, perciò ho un leggero vantaggio, ah, ah!" Per quanto mi riguarda questo non ha niente a che fare con il gioco di ruolo. Il gioco di ruolo è, soprattutto, narrazione e recitazione e non un insieme di regole e cifre.

Ritengo che esisteranno giochi per computer con master umani e credo che sicuramente vedremo dei veri e propri giochi di ruolo informatizzati, ma sono anche convinto che il loro controllo dovrà essere affidato a persone che abbiano la dote della narrazione, e queste persone sono molto difficili da trovare."

http://www.oldgamesitalia.net/

E' poi dicono che i designer dei giochi non hanno delle menti malate. Cosa ne pensate di questo mostro?

SIERRA NETWORK

Il panorama telematico americano è indubbiamente molto più avanzato del suo corrispettivo europeo. Reti informatiche come CompuServe e GEnie accolgono migliaia di giocatori che si scambiano consigli e opinioni sui loro videogiochi preferiti e, nel caso di GEnie, hanno anche la possibilità di sfidarsi a partite di *Battletech* e altri software multi-utente.

La rete che sembra detenere il maggiore potenziale, per noi giocatori di ruolo, è però il Sierra Network, un sistema che consente ai suoi utenti di sfidarsi in partite a *Red Baron*, divertirsi nella terra di *Leisure Suit Larry* e, soprattutto, avventurarsi nella fantastica *MedievalLand*. In quest'area del network, infatti, è possibile creare un personaggio, scegliendo la sua razza (umano, elfo, orco, nano, troll, gnomo, halfling o gremlin) e la sua professione (barbaro, cavaliere, ranger, chierico o mago), successivamente si potrà deciderne l'aspetto e cominciare l'avventura *The Shadow of Yserbius*, disegnato dallo stesso staff di *Bard's Tale* e, di conseguenza, molto simile a quel prodotto.

Nel gioco potremo aggirarci per i dungeon da soli o in compagnia di altre persone, accumulare tesori, risolvere enigmi, sconfiggere mostri, insomma tutto quello che giochi come *Eye of the Beholder* e *Underworld* offrono abitualmente. Uno degli aspetti migliori del gioco multi-utente è che attraverso le linee telefoniche nessuno può conoscere il nostro vero aspetto: è possibile interpretare una donna, un bambino o anche una persona anziana, e nessuno potrà mai sospettare la nostra vera identità, insomma un vero paradiso per un consumato giocatore di ruolo, che voglia uscire dai soliti stereotipi.

Tutta questa meraviglia ha un costo più che abbordabile: si parla di 16.95$ al mese, che consentono 30 ore di gioco, circa 57 cent all'ora; pensate che grazie a speciali linee preferenziali, le chiamate dalle maggiori città di tutta l'America vengono considerate urbane. Chissà cosa ne pensa la SIP!?!

Yserbius non ha niente da invidiare a Eye of the Beholder.

ruolo multiutente una sola macchina (di dimensioni e potenza "casalinghe") non è sufficiente, o perlomeno risentirebbe di un calo qualitativo dal punto di vista grafico e sonoro, particolari che ormai, a torto o a ragione, sono diventati fondamentali nella realizzazione di un gioco.

POSSIBILI SOLUZIONI

Per ovviare a queste limitazioni si può ricorrere a due espedienti, entrambi coinvolgono il collegamento di una o più macchine, ma uno, come vedremo, si presta poco a un utilizzo ludico.

Stiamo parlando, ovviamente, di collegamenti via modem e via rete. I primi sono lenti e poco affidabili, mentre i secondi, più veloci e sicuri, sono disponibili soltanto negli uffici o, al limite, nelle università e quindi poco adatti ai giocatori comuni.

Il modem, che solo ora sta cominciando a ottenere una diffusione su vasta scala, è, per chi non lo sapesse, un dispositivo che consente di collegare due computer attraverso le linee telefoniche. In questo modo due giocatori potrebbero (possono già con una serie di giochi di simulazione e strategia, cui dedicheremo in futuro uno speciale) collegarsi e gestire due party di avventurieri (in giochi come *Eye of the Beholder*) o due personaggi singoli (stile *Ultima Underworld*), in entrambi i casi l'interazione che ne scaturirebbe sarebbe mille volte superiore a quella prevista da qualsiasi gioco presente sul mercato.

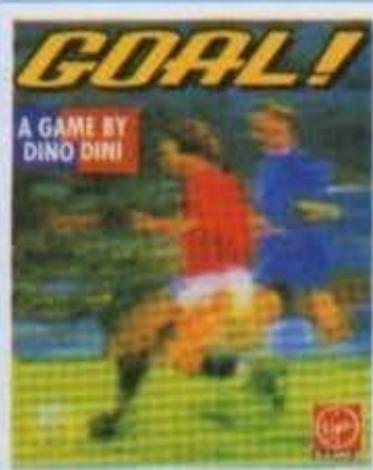
Ma non è tutto. Questa opportunità, negli Stati Uniti, è stata portata un passo più avanti: con il Sierra Network (vedi box) è possibile collegarsi e giocare insieme a un numero elevato di partecipanti, tutto grazie a un particolare "server" che gestisce le comunicazioni fra i vari utenti.

In questa dissertazione abbiamo volutamente trascurato, fin ora, la possibilità di avere un master umano. È un passo che richiede tecnologie non disponibili attualmente, in teoria il master dovrebbe disporre della macchina che svolge il ruolo di "server" e programmarvi, con un pacchetto simile agli odierni *Bard's Tale Construction Kit* e *Unlimited Adventures*, tutte le situazioni possibili, avendo la possibilità di escogitare qualche soluzione di ripiego, in caso i giocatori uscissero dal seminato. Chiunque abbia provato i due prodotti citati, sa benissimo l'ammontare di lavoro richiesto all'aspirante master, e crediamo che il master per reti informatiche potrebbe diventare una vera e propria professione, riservata ai migliori designer delle varie software house (date un'occhiata alle impressioni di Lord British sulla questione!).

IL PRESENTE & IL FUTURO

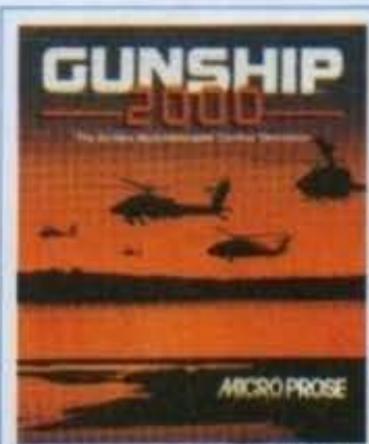
Per il momento l'unica vera esperienza di gioco di ruolo è disponibile, in America, agli utenti del Sierra Network, per gli altri non resta che aspettare nel nuovo *Doom* della ID Software, che si annuncia giocabile da due persone collegate via modem. In un futuro più lontano possiamo sperare in una implementazione del Sierra Network a livello europeo e, magari, in qualche iniziativa similare di altre software house. Fino ad allora i giochi di ruolo potranno essere solo valutati in merito alla difficoltà dei loro enigmi, alla loro grafica e alla loro, limitata, interazione con i personaggi non giocanti (fateci comunque sapere le vostre impressioni), ma l'*esperienza* GdR potrà essere gustata solo attorno a un tavolo e con gli amici. Del resto, l'importante è giocare!

Andrea Minini Saldini

http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL!

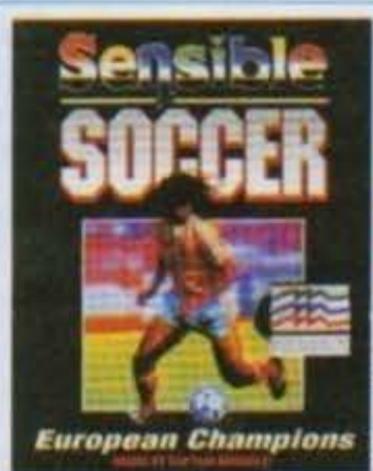
Dino Dini, il popolarissimo programmatore di "KICK OFF" e "KICK OFF II", ha realizzato l'attesissimo seguito! Oltre 80 squadre, 4 diversi terreni di gioco, un impareggiabile controllo di palla. Tutto ciò che ci si può aspettare da un gioco di calcio... e ancora di più!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 Mb

GUNSHIP 2000

Assolutamente un "MUST" per tutti gli appassionati di simulazione di volo! Missioni senza fine per 7 dei più avanzati mezzi in dotazione all'esercito americano. Il tutto all'insegna di due componenti irrinunciabili: realismo ed accuratezza.

SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO

AMIGA 1 Mb

SENSIBLE SOCCER

La parola d'ordine è: straordinaria giocabilità! Dopo il successo della versione Amiga ecco di nuovo insieme gli ingredienti perfetti : abilità, velocità e controllo, più l'insostituibile atmosfera di un vero incontro di calcio!

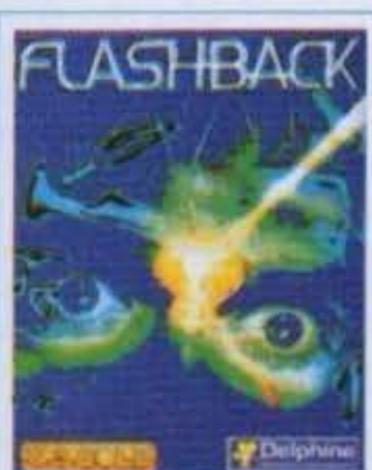
MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI

EYE OF THE BEHOLDER III

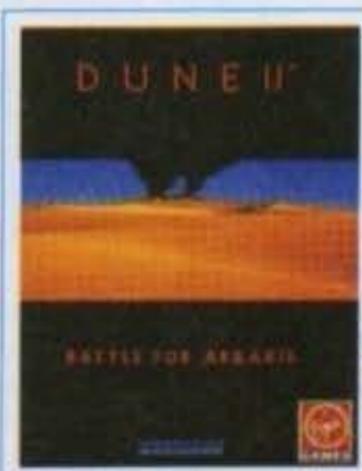
Il terzo episodio della serie che ha saputo appassionare schiere di giocatori in tutto il mondo! Infinitamente più grande dei suoi predecessori il gioco si sviluppa in una moltitudine di ambienti diversi, dove una serie di sfide con le creature più svariate attende tutti gli impavidi eroi che osano mettervi piede...

SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI

FLASHBACK

Michael, custode di un incredibile segreto, scampa di misura a due attentati. Catturato dai servizi segreti decide di optare per una disperata e quanto mai improbabile fuga. Un'avventura appassionante, una giocabilità dallo stile unico, un sonoro degno dei più grandi film di fantascienza...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 Mb

DUNE II

Un altro capolavoro dai programmatori della serie "EYE OF THE BEHOLDER"! Questa volta la posta in gioco è il melange, una spezia che, se raffinata, ha il potere di cambiare la vita dell'uomo. E Arrakis, un desolato pianeta desertico, è l'unico luogo nell'universo in cui si può raccogliere questa preziosa merce di scambio, inequivocabile strumento di potere per colui che ne entra in possesso.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/

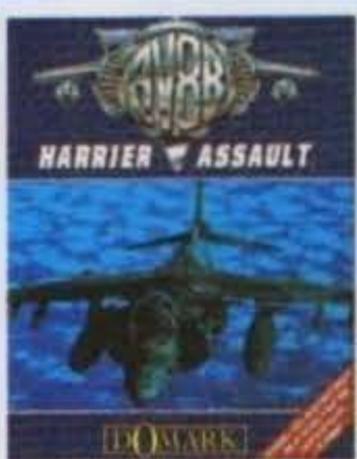
DALLO SPORT ALL'AVVENTURA, DALLE SIMULAZIONI DI VOLO ALLA STRATEGIA...E ANCORA DI PIÙ!

RIVOLGITI AL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO PERCHÉ LA TUA ESTATE È DECOLLATA ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO!

STRIP POKER LIVE

Una divertente versione del gioco del poker. Il giocatore ha la possibilità di spogliare i suoi avversari: 4 avvenenti ragazze e un attraente modello. E, cosa importante, non è assolutamente consentito barare!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb
CDTV

AV8B HARRIER ASSAULT

Lo scenario di gioco è quello indonesiano, dove una fazione estremista, a seguito di un colpo di stato, ha preso il controllo del Paese. Il giocatore è al comando di un'unità di militari americani, incaricati di prevenire nuovi disordini e di conseguire la conquista graduale dell'isola.

MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb

SLEEPWALKER

Due i protagonisti del gioco: Lee, un ragazzino sonnambulo combina disastri e Ralph, un fedele cagnolino che deve fare del suo meglio per tenere lontano il suo padrone dai guai e per rendere dolce il suo risveglio.

MANUALE IN ITALIANO

CBM 64

ABRUZZO • COMPUTER MARKET – VIA TRIESTE 79/81 - PESCARA (085-4216007) **CAMPANIA • TOP VIDEO** – VIA S. ANNA DEI LOMBARDI 12 - NAPOLI (081-5511115) • **COMPUTER SERVICE** – VIA L. DA VINCI 81 - SCAFATI (SA) (081-8634282) • **LA CAMERA OSCURA** – VIA P. CASTELLINO 22 - NAPOLI (081-5795889) • **CAPRI GRAPHIC** – VIA LISTRIERI 17 CAPRI (NA) (081-8375212) • **ODORINO** – LARGO LALA 22/A - NAPOLI (081-614446) • **BUSINESS COMPUTER** – C.SO DANTE 43 - BENEVENTO (0824-21465) • **GIOCATTOLI LANZETTA** – VIA CARDUCCI 45 - AVELLINO (0825-30755) • **INFORMATICA ESSE** – VIA LIBERTÀ - 258/B PORTICI (NA) (081-7766465) • **ELECTRONIC SYSTEMS** – VIA A. DE GASPERI 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) (081-8712504) • **DATA OFFICE** – VIA ROMA 5/7 - S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) (081-5746260) **EMILIA ROMAGNA • COMPUTER LINE** – VIA S. ROCCO 10/C - VIA J. F. KENNEDY 15/T - REGGIO EMILIA (0522-432679) • **GRANDE EMPORIO STERLINO** – VIA MURRI 73/D - VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA (051-6236650) • **ZETA INFORMATICA** – VIA E. LEPIDO 6 - PARMA (0521-494358) • **ZANICHELLI** – VIA SAFFI 78/B - PARMA (0521-239845) • **MORINI & FEDERICI** – VIA MARCONI 28 - BOLOGNA (051-520305) • **A.T.E.** – BORGO PARENTE 14 A/B - PARMA (0521-234030) • **MICROINFORMATICA** – PIAZZA MARTIRI PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - SASSUOLO (MO) (0536-802955) • **HIGH PRESTIGE** – VIA CARDUCCI 4 - PIACENZA (0523-335331) • **DELTA COMPUTER** – VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - PIACENZA (0523-753318) • **ZUCCHERELLI** – VIA CAVOUR 74 - RAVENNA (0544-31295) • **ORSA MAGGIORE** – PIAZZA MATTEOTTI 20 - MODENA (059-211200) • **SUPER BIT** – VIA BOLOGNESI 37 - FORLÌ (0543-32229) • **COMPUTER VIDEO CENTER** – VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLÌ (0543-66388) • **BUSINESS POINT** – VIA C. MAIER 85 - FERRARA (0532-765462) • **SOFT GALLERY** – VIA MORTARA 60/B - FERRARA (0532-49772) **FRIULI VENEZIA-GIULIA • VIDEOLANDGAMES** – VIA RISMONDO 4 - TRIESTE (040-369993) • **SME** – VIA UDINE 28 - ZOPPOLA (PN) (0434-97316) • **COMPUTER SHOP** – VIA PAOLO RETI 6 - TRIESTE (040-631330) **LAZIO • PERGIOCO** – VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - ROMA (06-3720129) • **COMPUSHOP** – VIA NOMENTANA 265 - ROMA (06-4402243) • **GEMAR** – VIA DI PORTA CAVALLEGGERI 65/67 - ROMA (06-634300) • **COMPUTEL** – VIA E. ROLLI 33 - ROMA (06-5816673) • **GIORNI GIOCATTOLI** – VIA MARCANTONIO COLONNA 34 - ROMA (06-3216929) • **GIGLIO LUIGI** – VIA VITRUVIO 282 - FORMIA (LT) (0771-771511) • **ELETTRONICA M. F.** – VIALE NOBILIORE 16 - ROMA (06-7100502) • **M. ELECTRONIC** – VIA T. NUVOLARI - ROMA (06-51955751) • **CASA MIA GAIA** – LARGO BOCCEA 12 - ROMA (06-6621548) • **ODIS** – P.ZZA P.TE LUNGO 3 - S. MARIA AUSILIATRICE 23 - ROMA (06-7016436) • **CAMPA ADOLFO** – VIA PRENESTINA 486 - ROMA (06-21802967) • **ARICÒ GIOVANNI** – VIA MAGNA GRECIA - ROMA (06-776829) • **COMPUTER SCHOOL 2000** – VIA MURA DEI FRANCESI 99 - CIAMPINO (RM) (06-7962254) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** – VIA CASE NUOVE 3 - CIVITAVECCHIA (RM) (0766-35352) • **VIDEO TAPE CENTER** – VIA TRIPOLITANA 191 - ROMA (06-86208176) • **KEY BIT** – VIA CIALDINI 8/10 - LATINA (0773-489551) • **R.C.E.** – PIAZZA DEI GERANI 40 - ROMA (06-282949) • **D & D** – P.ZZA DEL RISORGIMENTO 59 - ROMA (06-3220972) • **BUFFETTI COMPUTER SHOP** – P.ZZA DEI CADUTI 12 - VITERBO (0761-345338) • **MASTROGIROLAMO** – V.LE OBERDAN 84 - VELLETRI (RM) (06-9628561) • **COMPUTER SHOP C/O MERCATONE ZETA** – VIA DELLE SCIENZE - S. RUFINA CITTÀ DUCALE (RI) (0746-607040) • **DISCOTECA FRATTINA** – VIA FRATTINA 50/51 ROMA (06-6791493) • **COMPUTER SHOP** – VIA KENNEDY 100 - MONTEROTONDO (RM) (06-9068540) • **METRO IMPORT** – VIA DONATELLO 37/B - ROMA (06-3227600) **LIGURIA • PLAY TIME** – VIA GRAMSCI 3/5/7R - VIA SESTRI 50/R - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - GENOVA (010-5704142) • **PAGLIALUNGA** – VICO LICETI 6 - RAPALLO (GE) (0185-273289) • **ABM COMPUTERS** – P.ZZA DE FERRARI 2 - GENOVA (010-294636) • **CENTRO HI-FI VIDEO** – VIA DELLA REPUBBLICA 38 - SANREMO (IM) (0184-506500) • **CELESIA** – VIA GARIBALDI 144 - LOANO (SV) (019-668241) • **MASSA AGOSTINO** – VIA CAMOZZINI 17/18R - VOLTRI (GE) (010-630781) • **ATHENA INFORMATICA** – VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - SAVONA (019-808557) **LOMBARDIA • PERGIOCO** – VIA S. PROSPERO 1 - MILANO (02-86463414) • **BIT 84** – VIA ITALIA 4 - MONZA (MI) (039-320813) • **INFOCAM** – VIA PROVINCIALE 38 - GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) (0364-89379) • **FLOPPY** – VIA MORAZZONE 21 - VARESE (0332-230006) • **PRISMA** – VIA BUOSO DA DOVARA 8 - CREMONA (0372-436900) • **PENATI** – VIA SIMONE 49/D - CORBETTA (MI) (02-9779401) – VIA TICINO 1 - ABBIATEGRASSO (MI) (02-94966974) • **JOYSTICK FUN** – VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO (02-48952821) • **PROXIMA** – STRADA PADANA 292- (INT. CITTÀ MERCATO) - VIMODRONE (MI) (02-27400069) • **COMPUTER** – GALLERIA FERRI 7 - MANTOVA (0376-325616) • **MEGABYTE 4** – VIA P.F. CALVI 95 - MANTOVA (0376-220729) • **BRAHA ALBERTO** – VIA P. CAPPONI 5 - MILANO (02-437468) • **SUPERGAMES** – VIA VITRUVIO 37 - MILANO (02-29520180) • **FUMAGALLI** – VIA CAIROLI 48 - LECCO (CO) (0341-363341) • **IL COMPUTER** – VIA INDIPENDENZA 90 - COMO (031-240959) • **B & B COMPUTER** – VIA CADOLINI 6 - GALLARATE (VA) (0331-771164) • **MASTER PIX** – VIA S. MICHELE 3 - BUSTO ARSIZIO (VA) (0331-620430) • **COMPUTERLAND** – VIA TRIESTE 6 - CASSANO MAGNAGO (VA) (0331-204074) • **VIGASIO** – CORSO ZANARDELLI 3/7 - BRESCIA (030-295858) • **MESSAGGERIE MUSICALI** – CORSO V. EMANUELE 22 - MILANO (02-781251) • **TINTORI ENRICO** – VIA BROSETA 1 - BERGAMO (035-248623) • **NIKI SHOW-ROOM** – VIA TAVAZZANO 14 - MILANO (02-33001568) • **B.C.S.** – VIA MONTEGANI 11 - MILANO (02-8464960) • **NEWEL** – VIA MAC MAHON 75 - MILANO (02-39260744) • **TC SISTEMA** – L.GO CORSIA DEI SERVI 11 - MILANO (02-760841) • **S.W. COMPUTER** – VIA C. BATTISTI 24 - PAVIA (0382-308262) • **NEXT COMPUTERS** – VIA BUGATTI 13 - RHO (MI) (02-26827119) • **LU.MEN** – VIA S. MONICA 3 - MILANO (02-66100878) • **MASTER INFORMATICA** – VIA CORSICA 205 - BRESCIA (030-3773704) **MARCHE • PERSONAL COMPUTER** – VIA PONCHIELLI 2 - PESARO (0721-454403) **PIEMONTE • COMPUTER** – VIA KENNEDY 22 - BORGOMANERO (NO) (0322-846498) • **MARCHISIO** – VIA POLLENZO 6 - TORINO (011-3852986) • **ELETTRONICA** – VIA SCALISE 5 - VERCELLI (0161-54793) • **K & G** – VIA RANZONI 2 - NOVARA (0321-410390) • **ROSSI COMPUTERS** – CORSO NIZZA 42 - CUNEO (0171-603143) • **MOSCARITOLO BRUNO** – VIA VENARIA 77 - TORINO (011-2264065) • **COMPUTER HOME** – VIA S. DONATO 46 - TORINO (011-482302) • **ASTI GAMES** – CORSO V. ALFIERI 26 - ASTI (0141-436853) • **COMPUTER WORK** – VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) (011-9031567) • **PLAY GAME SHOP** – VIA C. ALBERTO 39/A - TORINO (011-8127567) • **COMPUTING NEWS** – VIA MARCO POLO 40/E - TORINO (011-501512) • **ALEX COMPUTER** – CORSO FRANCIA 333/A - • **ALEX 2** – VIA TRIPOLI 179/B - TORINO (011-4033529) • **BIT INFORMATICA** – VIA V. EMANUELE 154 - CIRIÈ (TO) (011-9205455) • **HOBBYLAND** – VIA BERTODANO 1 - BIELLA (VC) (015-32961) • **QUEEN COMPUTER** – VIA CASTELGONBERTO 153 - TORINO (011-3090202) • **SOFTEL** – VIA NIZZA 45/F - TORINO (011-6690962) • **PUNTO BIT** – CORSO LANGHE 26/C - ALBA (CN) (0173-441624) • **RECORD** – GALL. E. ARGENTA 3 - ASTI (0141-34240) • **TV MIRAFIORI** – CORSO U. SOVIETICA 381/C - TORINO (011-616190) **PUGLIA • WILLIAMS COMPUTER** – V.LE U. D'ITALIA 79 - BARI - (080-363579) • **DI MATTEO ELETTRONICA** – VIA C. PISACANE 11/15 - BARLETTA (BA) (0831-512312) **REPUBBLICA SAN MARINO • ELETTRONICS** – VIA V FEBBRAIO - SERRAVALLE (0549-900818) **SICILIA • PRISMA COMPUTERS** – VIA CANFORA 122/124 - CATANIA (095-436221) • **HOME COMPUTER** – V.LE DELLE ALPI 50/E - PALERMO (091-512745) • **RANDAZZO** – VIA M. STABILE 160 - PALERMO (091-6015250) – VIA G.B. LULLI 20/40 - PALERMO (091-6015111) • **RANDAZZO** – L.GO DEI VESPRI 21 - CATANIA (095-7150003) • **RANDAZZO** – VIA GHIBELLINA 32 - MESSINA (090-672189) • **AZETA** – VIA CANFORA 140 - CATANIA (095-501797) **TOSCANA • IDEA SOFT** – VIA VESPUCCI 98 - PISA (050-45178) • **IL COMPUTER** – V.LE COLOMBO 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) (0584-65200) • **GENIUS COMPUTER** – VIA M. COPPINO 113 - VIAREGGIO (LU) (0584-388903) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** – VIA CENTOSTELLE 5 - FIRENZE (055-610251) • **PUNTO SOFT** – VIA TORCICODA 1/R - FIRENZE (055-700022) • **TELEINFORMATICA TOSCANA** – VIA BRONZINO 36 - FIRENZE (055-714884) • **CIPOLLA ANTONIO** – VIA V. VENETO 26 - LUCCA (0583-582227) • **WAR GAMES** – VIA R. SANZIO 128 - EMPOLI (FI) (0571-711512) • **FUTURA 2** – VIA L. CAMBINI 17/19 - LIVORNO (0586-888764) • **HIGH-TECH** – VIA MAZZINI 81 - PIETRASANTA (LU) (0584-71301) • **NEW COMPUTER SERVICE** – VIA DEGLI ALFANI 2 - FIRENZE (055-2478341) **TRENTINO ALTO ADIGE • ERICH KONTSHIEDER** – LAUBEN 313 - MERANO (BZ) (0473-37392) **UMBRIA • MIGLIORATI** – VIA S. ERCOLANO 3/10 - PERUGIA (075-65309) • **CIEM MINUTI** – VIA PIEVAIOLA 166 - S. SISTO (PG) (075-394348) • **ETA BETA** – P.ZZA S. DOMENICO - FOLIGNO (PG) (0742-354063) • **RAMOZZI ROSSANA** – P.TA S.ANGELO 23 - TERNI (0744-409848) • **BUCCI FRANCO** – CORSO TACITO 76 - TERNI (0744-403106) **VENETO • COMPUTER SERVICE** – B.GO TREVISO 150 - CITTADELLA (PD) (049-9400492) • **GUERRA EGIDIO** – VIA BISSUOLA 20/A - MESTRE (VE) (041-940206) • **COMPUTER SHOP** – C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 6 - PADOVA (049-681564) • **SARTORELLO** – VIA D. D'AOSTA 4 - CEGGIA (VE) (0421-329821) • **SME** – VIA ORSATO 5 - MARGHERA (VE) (041-5380227) • **SME** – VIA TORINO 101 - MESTRE (VE) (041-5310033) • **SME** – VIA CONEGLIANO 59 - SUSEGANA (TV) (0438-61613)

LEADER DISTRIBUZIONE

 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARTIN KENWRIGHT DID/OCEAN

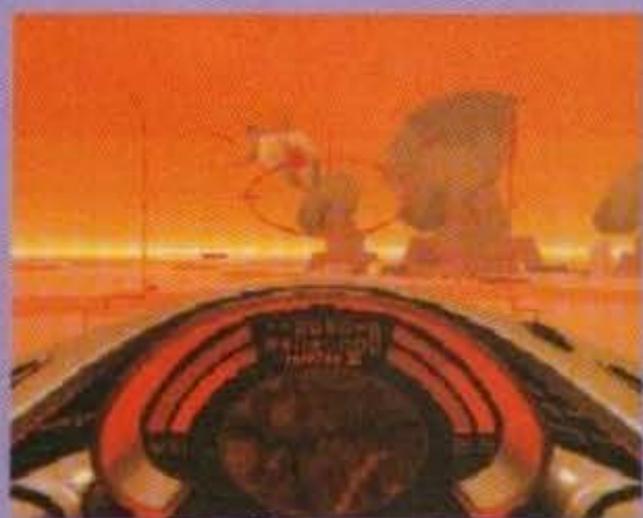
Cosa succederà alla DID che da poco ha firmato un contratto di collaborazione esclusiva? Quali progetti e quali programmi stanno per essere realizzati? Riuscirà il buon Derek a dare una risposta ai nostri quesiti?

Une sequenze di combattimento tratte dal nuovo simulatore di volo della DID: *Inferno* Sotto due immagini del simulatore spaziale Odissey

Come e quando e' nata la DID, e quali sono i prodotti che avete realizzato?
Ho fondato la società nel febbraio del 1989, insieme a due colleghi. Io provenivo dalla Rowan Designing. Non mi trovavo molto bene a lavorare con loro, e cercavo impiego altrove. Dopo avere parlato con la Ocean a proposito della realizzazione del mio primo gioco, *F29*, decisi di fondare una società mia. La creazione di *F29* richiese circa un anno, ma la Ocean praticamente mi diede in mano un assegno e disse: vogliamo il tuo gioco. Per questa ragione gli inizi della DID furono meno problematici rispetto a quelli di altre società.

D: in che misura partecipaste a *Falcon* mentre lavoravate per la Rowan?
Il mio contributo fu notevole. Colin e Russel, i due altri soci che con me hanno fondato la DID, facevano anche loro parte del team di *Falcon*. A dire il vero, noi tre da soli costituivamo praticamente i 2/3 del progetto. Io ho realizzato tutta la grafica, 3D e non, del gioco, mentre Russel e Colin si sono occupati della creazione del codice. Originariamente il gioco girava su Mac, e la grafica era in wire frame, ma la versione Pc è stata in buona parte riscritta.

D: Su quali esperienze vi basate quando create un simulatore? E cosa avete fatto per rendere *F29* il piu' realistico possibile?
All'inizio non avevamo nessuna esperienza. Programmare giochi come *Strike force harrier* e *Spit fire* ci ha aiutato ad acquisire le basi necessarie. Prima di abbandonare la vecchia società abbiamo realizzato anche alcune parti di *Flight of the intruder*.
F29 non voleva essere un simulatore di volo "serio". L'idea era di creare un mix tra giocabilità arcade e volo simulato. All'epoca pensavamo che ci fosse un mercato per prodotti di questo tipo, e i fatti ci hanno dato ragione.

D: Siete contenti di *Robocop 3*? Produrrete in futuro altri giochi arcade? E, tra parentesi, state lavorando a titoli legati a *Jurassic park*?
Si, il risultato finale ci ha soddisfatto. Spetta poi al pubblico decidere se il prodotto è realmente buono o no, e in questo caso se la nostra società è degna di attenzione. Più giochi produciamo, più possiamo farci conoscere. Il fatto che il pubblico non associ il nostro nome ad alcuni dei giochi che abbiamo realizzato non ci preoccupa. Grazie all'accordo che abbiamo firmato con la Ocean, in futuro lavoreremo su diversi programmi contemporaneamente, e alcuni tra loro saranno sicuramente giochi arcade. Abbiamo 4 giochi in linea di produzione, e uno di essi sarà un arcade di prima qualità per quanto riguarda *Jurassic park*, non posso rispondere alla domanda. Diciamo che quando lessi il libro per la prima volta, mi domandai se ne avrebbero mai tratto un film, e se sarebbe stato possibile realizzare ed animare dinosauri in grafica 3D poligonale...

D: molta gente vi conosce soprattutto per *Epic*. Cosa pensate di questo gioco? Il prodotto finale vi ha soddisfatto?
Mmmm... *Epic* ha ricevuto giudizi contrastanti dai recensori. Inizialmente la programmazione del gioco occupava il nostro tempo libero, quasi come un hobby, ma alla Ocean l'idea di uno sparatutto spaziale in 3D poligonale piacque molto. Avevamo una versione del programma già pronta per Atari ST, ma il dipartimento di marketing ci impose di finire prima le versioni per Amiga e Pc.
I problemi incontrati non hanno avuto niente a che fare con progettazione o programmazione. Diciamo che realizzare due nuove versioni insieme e tenere il tutto sotto controllo non è stato facile come sarebbe potuto sembrare. Tecnicamente *Epic* è stato il più stupefacente gioco 3D del suo tempo, ma io stesso mi rendo conto di molte delle imprecisioni che sono state lasciate nelle versioni per Amiga e Pc. Con un po' più di lavoro sarebbe potuto diventare un gioco perfetto. Ciò non significa che io non sia contento del risultato: semplicemente durante la programmazione giungemmo al punto in cui il lavoro dovette essere terminato, nel bene o nel male, altrimenti si rischiava di andare avanti per sempre. Naturalmente tutte le idee che abbiamo risparmiato verranno utilizzate nella seconda puntata.

http://www.oldgamesitalia.net/

Altre tre immagini tratte dall'odissea spaziale di casa DID. *Odissey* rappresenta a tutti gli effetti il sequel di *Epic*

D: *Odissey* sara' il seguito di *Epic*. Puo' darci qualche anticipazione sulla trama, le novita' e le ragioni che hanno portato alla produzione di questo seguito?

Non è esattamente un "sequel", perché è ambientato 80 anni dopo il primo titolo. Il "look" del gioco è stato completamente rinnovato. Le routine 3D sono state riscritte, e il livello di dettaglio dei poligoni è stupefacente... supera qualunque cosa vista in *Epic*. Tutto cresce e migliora, e in questi anni abbiamo imparato molto su come si realizzano le routine necessarie ai nostri giochi. Per quanto riguarda la giocabilità, da un certo punto di vista *Odissey* è ciò che *Epic* avrebbe dovuto essere: non tanto nella struttura di gioco, quanto nelle dimensioni. La seconda puntata della nostra saga stellare sarà, per usare un eufemismo, "molto vasta"...

Definire il gioco attraverso delle categorie è difficile. Diciamo che ci sarà una forte componente arcade, con incursioni in altri stili di gioco. Forse potremmo dire che appartiene a una categoria a sé... naturalmente il cuore del sistema sarà la grafica 3D, ma *Odissey* non sarà un simulatore. L'ambientazione spaziale/fantascientifica è stata mantenuta... ci saranno missioni da completare e cose da scoprire. La struttura, per un 10%, è quella di *Robocop 3*. Non ci sarà una trama fissa, e il giocatore sarà abbastanza libero nelle sue scelte.

D: *Inferno* e' un altro gioco ora in fase di programmazione. Cosa potete dirci al riguardo?

A questo programma sta lavorando, tra gli altri, uno studente di aerodinamica dell'università di Glasgow che ha coinvolto a sua volta un professore di aerodinamica che insegna alla Princeton University. Insieme hanno elaborato un modello di volo nuovo di zecca. Abbiamo perfino preso alcune lezioni di volo, e parlato con persone dell'esercito. Oggi tutto si sta specializzando, e se si vuole lavorare bene su qualcosa è indispensabile farlo a fianco di esperti del settore.

Inferno sarà a metà strada tra un gioco e un simulatore di volo. Sarà un po' *F29* e un po' un aereo sconosciuto. Il nome completo, infatti, è *Inferno tfx - tactical fighter experiment*. La simulazione del modello di volo è l'aspetto più peculiare: non è la riproduzione di un modello reale, ma piuttosto la ricostruzione di vari aspetti di un modello di volo reale... sto parlando di inerzia, azione e reazione... potremmo dire che utilizziamo un processo induttivo: ci chiediamo che genere di modello vogliamo e lo realizziamo partendo da zero. Oggi molti programmatori non utilizzano modelli di volo realistici al 100%, perché molte routine indispensabili devono essere lasciate fuori per non rallentare troppo il gioco. Noi abbiamo basato il nostro gioco più o meno intorno a un aereo vero, ma preferisco non dire ancora quale. Abbiamo tracciato dei paralleli tra gli aerei da combattimento attuali e ciò che volevamo realizzare, e ci siamo basati su di loro. La parte essenziale del programma sono numeri, variabili, tutte cose che la maggior parte dei giocatori non capirebbe facilmente, ma è soprattutto qui che sono andati i nostri sforzi. Attualmente posso dire che il nostro modello di volo permette di realizzare virate, cambiamenti di quota e accelerazioni/decelerazioni migliori di qualsiasi altro simulatore, e tutto è matematicamente perfetto.

Vogliamo che i giocatori considerino *Inferno* un programma "serio" solo dal punto di vista del modello di volo, e non in termini di interfaccia utente o giocabilità. Anche la grafica degli interni (strumentazione, ecc...) è frutto della nostra fantasia. L'aereo si comporta realisticamente, ma tutto il resto è assolutamente inventato. Non è il simulatore di volo definitivo. Il lavoro sul programma è iniziato un anno fa. Come prima cosa mi sono chiuso in casa per un mese e ho scritto 80 pagine di specifiche tecniche su come volevo che fosse il prodotto finito. 200 schermate di *Dpaint* sono state aggiunte a questa guida di riferimento, in modo che tutti potessero farsi un'idea su quello che sarebbe stato l'aspetto grafico del gioco. La programmazione vera e propria è iniziata nel settembre del 92, ed è quasi finita. Il gioco sarà pronto entro il settembre del 93. Ci sarà una versione per Amiga 1200, che pubblicheremo qualche mese dopo. Sarebbe la prima volta che riusciamo a finire qualcosa senza angosce per il tempo a disposizione! La versione per A1200 sarà virtualmente identica, anche se stiamo pensando di ridurre il livello di dettaglio per mantenere una buona fluidità della grafica. Complessivamente, credo che sarà un gioco ricco di spessore.

D: *Odissey* e *Inferno* sono cambiati molto rispetto all'idea di partenza?

Per *Odissey* abbiamo scritto una vera e propria sceneggiatura completa di storyboard, e il prodotto finale sarà essenzialmente fedele all'idea di partenza. Per *Inferno* la cosa è stata un po' più problematica: abbiamo dovuto mediare tra le nostre idee e quelle dei distributori. Il programma finito, però, rispecchierà in buona parte il progetto iniziale.

D: Pensate sinceramente che il grande pubblico

Ancora un combattimento spaziale...

Terminata la sua missione il nostro eroe torna alla sua base...

Dopo i combattimenti aria-aria, finalmente un attacco a terra.

http://www.oldgamesitalia.net/

possa apprezzare gli sforzi che riversate nella realizzazione tecnica dei vostri simulatori? Oggi sembra che la differenza la faccia piu' l'aspetto grafico che la verosimiglianza...

Devo ammettere che una buona veste grafica aiuta molto la vendita di un gioco. D'altro canto, è importante anche come il gioco risponde agli input del vostro joystick. Tutti i simulatori di volo hanno una parte di codice in comune: il vostro aereo si inclina, ruota sul suo asse, cabra... l'inerzia legata a questi movimenti è però molto più difficile da simulare. Pilotare l'aereo deve essere realistico e impegnativo, ma non frustrante. Il modello di volo di *F29* non aveva nulla di realistico, ma io credo che volare su quell'aereo fosse una grande esperienza grazie a come esso rispondeva ai comandi. Non credo che nessuno abbia mai realizzato un modello di volo che tenga conto di tutti questi fattori. D'altro canto, i simulatori di volo stanno vendendo benissimo. Io penso però che il pubblico si aspetti ogni volta di trovare qualcosa di nuovo e di migliore... e per come stanno ora le cose, c'è molto spazio per questi miglioramenti.

D: Oggi tutti i simulatori di volo si assomigliano... non c'e' il rischio di saturare il mercato?

Nessuno ha ancora scritto un simulatore di volo veramente buono. Nonostante le specifiche delle macchine crescano di giorno in giorno, i modelli di volo rimangono quelli di un tempo, con pochi passi verso il totale realismo. Io credo che ci siano ancora molti miglioramenti che devono essere fatti prima che si possa parlare del simulatore definitivo.

Su quale macchina preferite programmare? Cosa pensate del CD? E del 3DO? E qual'e' la vostra opinione sul futuro dell'amiga e del Pc?

Una delle ragioni per cui alla Ocean hanno richiesto la nostra collaborazione può essere la nostra esperienza nel settore delle routine 3D, una delle punte di diamante di queste nuove macchine. Lavorare su CD ROM e su 3DO rappresenta per noi un indubbio passo avanti. Gli specialisti in 3D sono oggi molto ricercati, mentre gli specialisti in sprite potrebbero avere difficoltà a trovare lavoro in futuro.

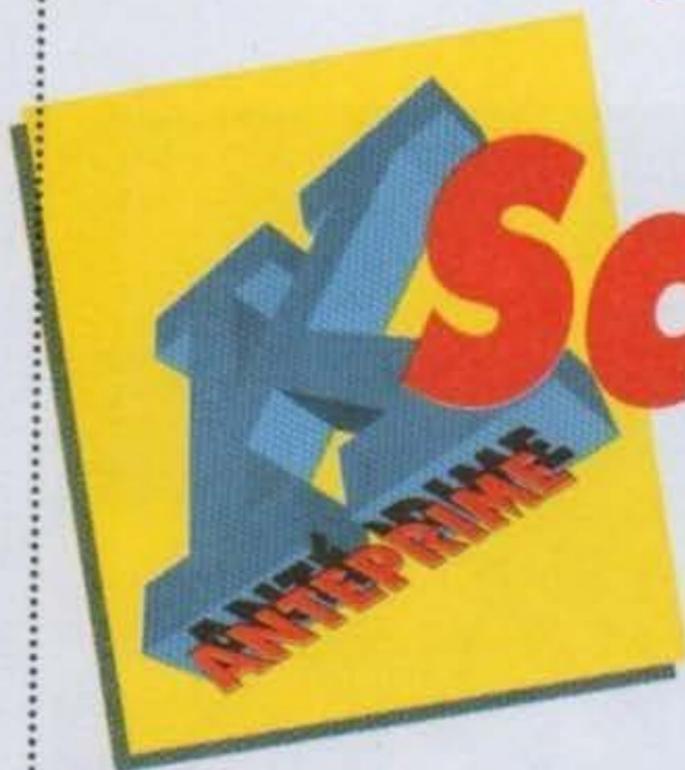
Non so, sinceramente, se il mercato supporterà tutte queste macchine. Il 3DO verrà distribuito e pubblicizzato soprattutto come console. Il Pc non verrà affondato da altre macchine, almeno per un po'. Se il mercato dei giochi per Pc continuerà a crescere è però una domanda che richiede riflessioni differenti. Perfino noi programmatori professionisti facciamo fatica a stare dietro a tutte le evoluzioni tecnologiche degli ultimi tempi. Un computer diventa obsoleto molto rapidamente, talvolta nel giro di un anno. Non si fa a tempo a imparare a programmare bene su una macchina (come, per esempio, l'Amiga 600), che già arriva nei negozi il successore. Il mercato dei computer oggi è molto grosso, con grandi giri di denaro. Noi siamo uno degli ultimi sviluppatori che sono riusciti a trasformarsi in una società relativamente grande. L'industria casalinga, che vedeva giovani programmatori realizzare il loro primo gioco su Vic 20 e diventare subito famosi, oggi è scomparsa. Se questa è una cosa buona o cattiva potrà dirlo solo il tempo. Conosco molte persone che stanno cercando di realizzare qualcosa per farsi conoscere, e per lo più i loro sforzi vengono frustrati. Oggi occorre lavorare in team, e sapere sfornare prodotti di qualità per Pc o per 3DO, e per fare ciò occorre conoscere le moderne tecniche di programmazione alla perfezione. Il cuore della nostra società sono programmatori che lavorano a casa loro, nel soggiorno. Alcuni anni fa ci siamo resi conto che queste persone (ignorate praticamente da tutti) erano in realtà la chiave del nostro futuro. Non chiedevano grandi salari, ma oggi i profitti del loro lavoro hanno più che ripagato i sacrifici iniziali. Un paio dei nostri programmatori più bravi hanno 21 anni. Hanno iniziato a lavorare per noi da giovanissimi e sono cresciuti nella nostra società. Questo ci ha convinto a proseguire nella nostra politica di assumere giovani talenti e insegnare loro il lavoro. Le cose stanno cambiando per quanto riguarda i team di sviluppatori. Quando lavoravo alla Rowan noi artisti non avevamo molti riconoscimenti, e il rapporto era solitamente 3 programmatori contro un grafico. Ora è esattamente il contrario. I giochi sono graficamente molto elaborati, e le società di software sono costantemente alla ricerca di nuovi grafici o di nomi prestigiosi. Un gioco può essere addirittura il veicolo per proporre una grafica particolarmente buona. La mia speranza è che riusciremo a scrivere per tutti i formati. Abbiamo fatto delle prove di programmazione su console, ma attualmente il genere di 3D che intendiamo realizzare non è ancora proponibile. Il 3DO ci ha lasciato a bocca aperta all'inizio, ma ora buona parte dell'entusiasmo se ne è andato. Ci sono diversi problemi, e uno dei più grossi è senz'altro il prezzo. Sinceramente, non so che previsioni fare su questa macchina. L'Amiga 1200 è una macchina simpatica. Non è affatto male, e alla commodore stanno finalmente attuando una politica di mercato coerente.

D: nei vostri nuovi giochi impiegherete tecniche nuove come la claymation. Cosa potete dirci al riguardo?

Trascorro una buona parte del mio tempo a pensare a nuove idee, schizzare immagini ecc... ciò di cui abbiamo veramente bisogno sono processori più potenti. Abbiamo scritto routine di polimorphyng, e le abbiamo applicate a *Odissey*. In futuro prevediamo di utilizzarle sempre più spesso. Tra breve potrete vedere animazioni fluide e di genere totalmente inedito, e non credereste mai che sono composte da poligoni 3D.

Derek Dela Fuente

Una suggestiva visione notturna dal basso, tratta da *Inferno*.

http://www.oldgamesitalia.net/

Scontro tra

Enormi robot, o meglio macchine da guerra con fattezze simil-umane, si scontrano in una guerra senza quartiere. I ribelli, poveri di mezzi e risorse finanziarie, devono vedersela con lo strapotere dell'impero. La visuale in soggettiva, dall'interno del "Mech", rende l'esperienza di guerra particolare, ma non è una novità. Eppure, c'è qualcosa di completamente nuovo...

Anno 2000 e rotti. La terra è sotto il giogo di un governo autoritario, anche troppo, che non esita a sfruttare le risorse umane e naturali. La libertà, come la conosciamo noi, e non è che sia gran cosa, è diventata un mero ricordo. Chi potrà rivoluzionare questo stato delle cose? Esatto, vedo che siete preparati. Gli immancabili "ribelli", ultimo baluardo dell'ineluttabile desiderio di libertà che alberga in tutti gli uomini. I problemi sono i soliti. Pochi mezzi, poche risorse umane, poche risorse finanziarie. A tutto questo bisogna aggiungere l'incredibile strapotere dell'esercito imperiale.

Quella che potremmo definire l'ultima guerra del genere umano, viene combattuta all'interno di enormi robot, qualcuno di voi si ricorda "Gundam"? solo per citare il più gradito alle grandi platee. Lo scopo dei ribelli è logicamente quello di indebolire le difese dell'Impero, demolendo i "mech" imperiali e decimando il parco piloti del dispotico esercito. Tutto questo affrontando numerose missioni in vari punti del globo terrestre. Questa, a grandi linee, è la trama (provvisoria) di un nuovo gioco che ha come titolo (provvisorio) *Mech Commander*. Il fatto che il titolo sia provvisorio è legato a chiari motivi di copyright, visto che il nome è semplicemente l'unione dei titoli di due giochi che hanno fatto storia: *Mech Warrior*, dell'Activision, e *Wing Commander*, della Origin.

Fin'ora possiamo dire che le novità sono poche, anzi diciamo inesistenti. Dalla trama, alla vista in soggettiva del gioco, per arrivare sino al titolo. Comunque, un fatto nuovo e straordinario c'è... il gioco è stato sviluppato in Italia, da programmatori italiani, seguiti da manager italiani, ed è da considerare il primo sforzo di Graffiti, ditta che si occupa solo dello sviluppo del software, di cui vi abbiamo già parlato in un numero precedente di K.

Se vi siete degnati di dare un'occhiata alle foto di queste pagine, vi sarete resi conto che il livello qualitativo raggiunto dai programmatori che hanno sviluppato questo "*Mech Commander*", è davvero notevole. Il punto di vista in soggettiva è simile a quello usato in molti altri giochi, dal caro vecchio *Dungeon Master*, agli ultimi *Eye of the Beholder* e *Legend of Valour*, ma a differenza dei primi due titoli citati, il movimento non è a scatti, ma molto più fluido, con la possibilità di effettuare rotazioni di 360 gradi inquadrando ogni minimo particolare del paesaggio circostante.

Il progetto, che per ora ha portato via 6 mesi di lavoro, necessita di almeno altri 6 mesi per essere portato a compimento. Per quello che si è potuto vedere fin'ora è davvero coinvolgente. L'introduzione di molte schermate del gioco è stata realizzata utilizzando dei veri modellini di robot, costruiti con passione dagli sviluppatori del gioco e poi ripresi utilizzando sistemi cari ai realizzatori di spot pubblicitari, e il risultato è ottimo, il che indica che la realizzazione di videogiochi e ormai un insieme di più tecniche e non è solo legata al lavoro del semplice programmatore e del solo grafico, in un prossimo futuro questa necessità si fara ancor più utile e diventerà quasi impossibile rinunciarvi.

Quando il gioco troverà un "Publisher" e a giudicare da quanto abbiamo visto e dalle rassicuranti parole di Antonio Farina, titolare di Graffiti, la cosa dovrebbe risolversi in men che non si dica - l'intenzione è quella di produrre sia la versione per Pc su disco che su CD-Rom, nel secondo caso verranno naturalmente sfruttate le maggiori capacita sonore e di immagazzinamento dati.

A detta di Antonio Farina, quando il gioco sarà pronto, ci saranno a disposizione numerosissimi "Mech" per entrambe le fazioni, moltissime armi da utilizzare, che vanno dai normalissimi laser, alle mine magnetiche, ai missili a ricerca calorica e così via...

Come dicevamo prima, il conflitto che fa da sfondo al gioco è di livello

Alcune immagini del gioco, ancora nella sua fase embrionale, ma già molto convincenti. Da notare la visuale alla *Eye of the Beholder*

titani

Uno schizzo tratto dallo story board.
Sotto ancora alcune immagini del gioco.

Lo studio dei modellini è stata una delle fasi più importanti della realizzazione grafica del gioco.

mondiale, perciò ci troveremo a combattere nei luoghi più disparati, dal deserto ai ghiacciai, dagli ambienti urbani a quelli sotterranei. Un particolare, forse minimo, ma che denota la cura con cui il progetto è stato seguito, lo si vede nell'ambiente della città, forse quello che a questo punto è il più sviluppato, nel quale è possibile distruggere lampioni, abitazioni e, per i più sadici, spappolare ignari pedoni o distruggere i piloti dei Mech avversari che cercano la fuga a piedi dopo aver abbandonato il loro mezzo ormai inutilizzabile. Naturalmente non pensate che quest'ultima pratica sia stata inserita solo per soddisfare quel sentimento sadico che alberga in tutti noi, uccidendo i piloti oltre che distruggendo i mezzi, si obbliga l'avversario a utilizzare delle reclute il che rende le prestazioni del nemico meno pericolose.

Gli ambienti che circondano il gioco, soprattutto quelli sotterranei, sono stati sviluppati in maniera tale che pur vedendoli da qualsiasi angolazione, rendano al meglio l'aspetto di profondità tramite un attento gioco di luci. I robot non mancano certo di tutti i più nuovi ritrovati della tecnologia moderna e futura. Visori a infrarossi, visori termici, auto-targeting e chi più ne ha più ne metta.

Si parla già con entusiasmo di un possibile seguito che sfrutti le stesse routine sviluppate fin'ora. Le idee sono diverse, ma sembra che quella di trasportare il tutto nello spazio sia quella più accreditata, magari rivestendo gli uomini di scafandri particolari nei loro attacchi ad astronavi nemiche, ma per ora tutto questo è ancora un'idea... Possiamo dire senza tema di essere smentiti che Mech Commander è davvero uno di quei giochi che noi "critici" attendevamo da tempo. Non perché sia estremamente innovativo, ma perché è davvero un ottimo gioco e, forse più importante, a prima vista non sembra assolutamente italiano, ma lo è. Sono anni che ci rendiamo conto che un paese come l'Italia ha enormi possibilità nel campo videoludico, ma la cosa strana è che nessuno in grado di permettersi dei grandi investimenti abbia ancora capito l'enorme potenzialità che un ambiente simile garantisce a livello finanziario e d'immagine. Se ditte come la Lucas Film hanno creato un reparto appositamente dedicato allo sviluppo e alla realizzazione di videogiochi (Lucas Art), non si riesce a capire perché in Italia ancora nessuno di coloro che gestisce enormi capitali abbia capito quanto sia importante gestire il tutto con professionalità e dedizione.

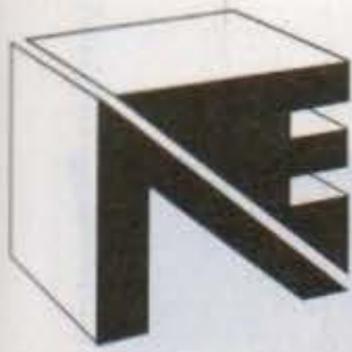
Graffiti è forse la prima azienda in Italia che ha rinunciato alla distribuzione per puntare soprattutto alla produzione dei titoli. È lo sviluppo su cui punta maggiormente, e i risultati, una volta che si è rinunciato alla gestione di aspetti altrettanto importanti quali la distribuzione e i contratti di publishing, si vedono. La ditta di Milano, si propone anche come sviluppatrice di software su console, per conto di distributori stranieri, ora sono impegnati nella realizzazione di *Super Loopz* per Super Nintendo (vedi Box), e questo non è altro che il risultato di uno spiccato senso di professionalità che Antonio Farina vuole infondere nei collaboratori della sua società. Graffiti (Via Modena 9, 20129 Milano, Tel. 02/29400649) è, come ci dice il suo titolare, alla continua ricerca di nuovi collaboratori, sapendo che le potenzialità italiane sono enormi. È vero che i giochi italiani vengono visti con diffidenza, soprattutto da noi giornalisti italiani, a volte fin troppo critici. Ma possiamo sperare che, visti gli ultimi sviluppi, le cose vadano meglio. D'altronde se ormai siamo arrivati all'Europa unita era logico aspettarsi che anche il Belpaese si aggiornasse, e raggiungesse uno standard europeo anche nell'ambiente videoludico.

In attesa di sapere quale sarà la casa che si assicurerà la distribuzione di *Mech Commander*, non possiamo fare altro aspettare la versione definitiva, prevista per Natale di quest'anno, per una recensione completa.

Giorgio Baratto

SUPER LOOPZ

La Graffiti non si ferma davanti alla realizzazione di progetti originali, da poco le è stato commissionato da parte dell'Audiogenic lo sviluppo di *Super Loopz* per Super Nintendo. Il gioco, molti di voi lo ricorderanno, è un puzzle game costituito da una griglia sulla quale devono essere posizionati a incastro alcuni tratti che vanno dalla linea dritta alla curva a 90 gradi. L'aspetto più piacevole del gioco è però costituito dalle immagini che fanno da sfondo al gioco. Alberi, paesaggi spaziali, King Kong, topolini in una forma di formaggio, il tutto realizzato con una grafica "carina" e accattivante.

Sembra che ormai gli sviluppatori italiani siano entrati nell'ottica del commercio estero, garantendo professionalità e serietà, oltre che ottimi prodotti. Speriamo si possa continuare così...

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA L' ITALIA

NOVITÀ ASSOLUTA LA "GOLDEN SOUND CARD" Ver. 2.5 & Pro II

L'UNICA SCHEDA MULTIMEDIALE COMPATIBILE CON I 4 STANDARD DI SUONO E MULTIMEDIA PC, INCORPORATO CHIPSET CON EFFETTI SURROUND

• MPU-401 (Uart Mode) MIDI • GSIMT-32 Instruments • Sound Blaster • Multimedia PC & ADLIB Cards

1. COMPATIBILE CON MULTIMEDIA PC SOFTWARE
2. COMPATIBILE 100% SOUNDBLASTER'S SOFTW.
3. SUPPORTA MICROSOFT WINDOWS 3.1 E MULTIMEDIA EXTENSIONS 1.0
4. COMPAT. MPU-401 E GS/MT-32 INSTRUM.
5. STEREO SURROUND EFFECT PER VERS. PRO II
6. SAMPLING RATE STEREO IN 24.00 KHZ PER VERSIONE PRO II MONO IN 20.80 KHZ OUT 48HZ PER VERSIONE GS 2.5 MONO
7. INTERFACCIA CD-ROM AT-BUS
8. VOICE OUTPUT
9. VOICE INPUT
10. FM IC CHIPS - FM CHANNEL
11. MIXER EFFECTS
12. IRQ'DMA & I/O SELEZIONABILE
13. MULTIMEDIA FUNCTION BOX (OPZIONALE)
14. GAME I/O PORT
15. MONITOR PER REGISTRARE

2.5 L.139.000
PRO L.199.000

INTERFACCIA VGA > SCART

PERMETTE DI COLLEGARE UN QUALSIASI PC CON SCHEDA VGA O UN PORTATILE AD UN TELEVISORE CON PRESA SCART!

NOVITÀ !!!

L. 99.000

VIDEOBLASTER

DIGITALIZZATRICE VIDEO WINDOWS 3.1 COMPATIBILE

- FORMATI PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- ACQUISIZIONE 640 X 480 IN 2.000.000 COLORI
- LAVORA IN MODO VGA, SVGA A 256 E 32.767 COLORI!
- AMPLIFICATORE, MIXER STEREO

L. 499.000

PAL - ENCODER

COME VGA - SCART MA CON USCITA PAL VHS

NOVITÀ

SOFTWARE PC dischi 3 1/2

SOLO NEWEL È IN GRADO DI OFFRIRTI GIOCHI ORIGINALI A PARTIRE DA L. 10.000. DA NOI TROVI TUTTO IL SOFTWARE PC-DOS E AMIGA AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA.

Titolo	Prezzo
4D Sport Boxing	L. 39.000
A-Train Italiano	L. 95.000
AVSB Harrier Assault	L. 89.000
Air 320 Airbus Italiano	L. 95.000
Alone in the Dark Italiano	L. 99.000
Backgammon	L. 19.000
Black Jack	L. 19.000
Boulder Dash 1	L. 10.000
Boulder Dash 1 Cost.Kit	L. 10.000
Colossus Bridge 4	L. 39.000
Comanche Overkill Man.It.	L. 109.000
Crises in the Cremlin	Telefonare
Cruise for a Corpse Ital.	L. 75.000
Dayli Doub. Horse Racing	L. 29.000
Daughter of Serpents Ital.	L. 95.000
Deluxe Strip Poker	L. 29.000
Die Hard 2	L. 29.000
Dune II Man. Italiano	L. 95.000
Eye of Beholder 3 Man.It.	L. 99.000
F-1 Grand Prix	L. 99.000
F-15 Strike Eagle III	L. 99.000
Faery Tale	L. 39.000
Falcon 3.0	L. 99.000
Hammer Boy	L. 39.000
Hook Italiano	L. 65.000
Inca Italaino	L. 99.000
King-Quest IV (Sierra)	L. 49.000
Krisis in the Kremlin	L. 49.000
Leasure Suite Larry 3	L. 49.000
Legend of Valour Italiano	L. 99.000
Living Jigsaw	L. 10.000
Maya -VGA-	L. 29.000
Megaphoenix -VGA-	L. 29.000
Mini Office Personal '93	L. 49.000
Moyle Classic card game	L.115.000
Nigel Mansell F-1	Telefonare
Paperboy 2	L. 19.000
Poker	L. 29.000
Pro Tennis Tour	L. 29.000
Patriot Electr. Arts	Telefonare
Pinball Windows	Telefonare
Reach for the skies	L. 99.000
Sargon V - Scacchi	L. 59.000
Sensible Soccer'92-'93	L. 75.000
Shadow of the Comet	L.119.000
Street Fighter II	L. 59.000
Strike Commander	L.119.000
Strip Poker Live Italiano	L. 65.000
Stunt Island Italiano	L.119.000
Stunt Island -VGA-	L.109.000
The Hunt for Red October	L. 29.000
Ultima IV-V-VI 2° trilogy	L. 119.000
Ultima VII Serpent Isle	L. 119.000
Ultima Underworld II	L. 119.000
X Wing Italiano	L.119.000
X Wing -VGA-	L.109.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL SOFTWARE DISPONIBILE. TELEFONARE PER NOVITÀ.

COMPILATION 3 1/2

Titolo	Prezzo
50 Great GHames	L. 49.000
Fantasy Pack	L. 29.000
Speed Pack VGA Classic	L. 39.000
Sports Pack VGA	L. 49.000
Star Pack VGA Classic G.	L. 39.000

SOLO NEWEL TE LI OFFRE AL PREZZO ECCEZIONALE DI

PC UOMO — PC COS MOS
PC AUTO — PC AutoRoute

LIRE 139.000 CAD.

ACQUISTA 3 GIOCHI A SCELTA AVRAI UN'ALTRO SCONTO DEL 10% !!!

SUPERBLASTER

NOVITÀ !

NUOVA SCHEDA MUSICALE 100% AD-LIB COMPATIBILE, FUNZIONI SOUNDBLASTER, SEMPLICE INSTALLAZIONE, ISTRUZIONI IN ITALIANO.

L. 99.000

SOUNDBLASTER PRO

L. 199.000

SOUNDBLASTER PRO DE LUXE

NUOVA VERSIONE CON OMAGGIO 2 VIDEOGIOCHI + 1 CD

L. 199.000

FINO A ESAURIMENTO SCORTE

MS-DOS 6.0

UPGRADE ITALIANO

L. 119.000

OMAGGIO MOUSE-PAD TAPPETINO ANTISTATICO

MOTHERBOARD 386 DX-40

L. 299.000

TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
PREZZI HARDWARE IVA ESCLUSA. PREZZI SOFTWARE IVA COMPRESA.

http://www.oldgamesitalia.net/

ED HEINBOCKEL
PRESIDENTE DELLA CEO TSUNAMI

Il nostro superinviato Derek Dela Fuente si è intrufolato nei locali della Tsunami ed è riuscito a parlare niente meno che con il presidente Ed Heinbokel. Scopriamo insieme cosa si sono detti...

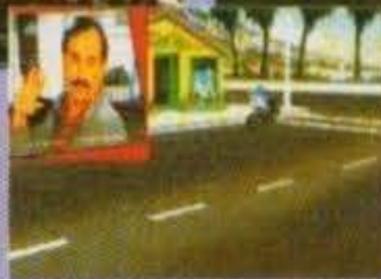
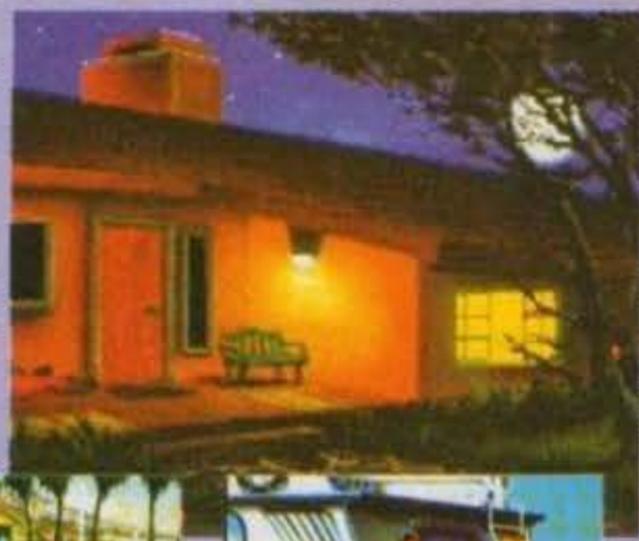
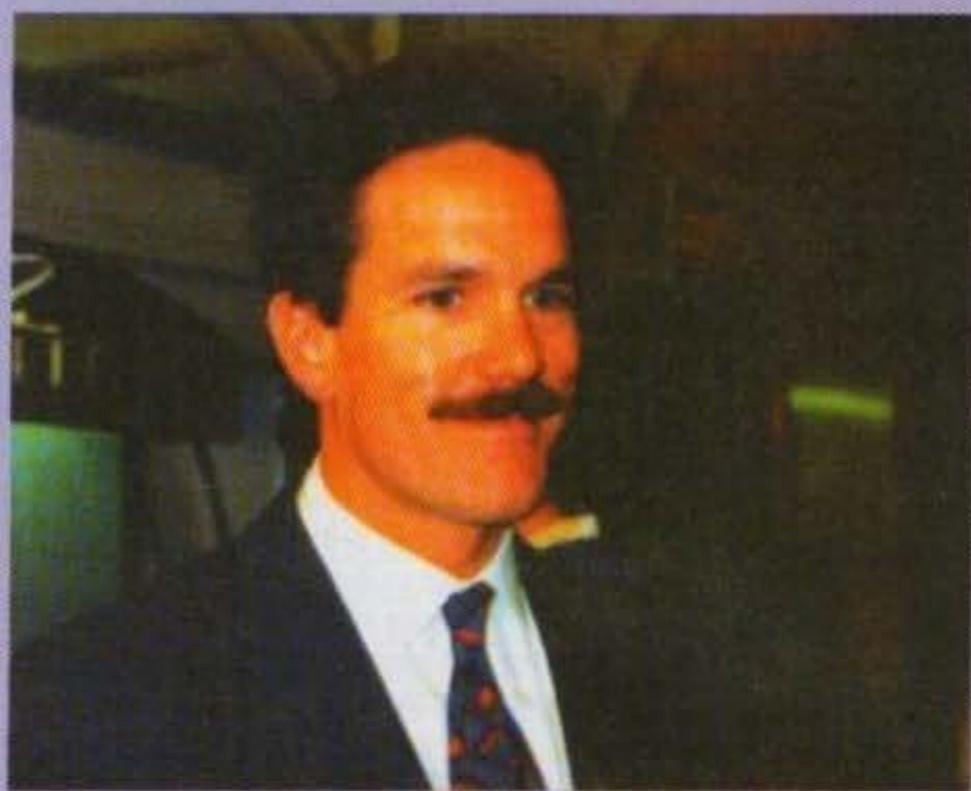
Qui a destra Ed Heinbockel in persona: presidente della CEO TSUNAMI.

Sotto alcune immagini tratte dal poliziesco *Blue Force: the next of kin*.

È vero che parte della vostra societa' è formata da talenti provenienti dalla Sierra e dalla Lucasarts?
Alla Tsunami abbiamo cercato di unire i talenti di individui provenienti da esperienze molto diverse. Approssimativamente il 50% del nostro gruppo ha lavorato in vari momenti con la Sierra. Gli altri provengono dalla televisione, dal cinema e da varie altre professioni. La sinergia di tutte queste menti forma una grande base creativa. Per il momento, nessuno dei nostri impiegati ha lavorato per la Lucasarts.

D: La vostra societa' si rivolge a una fetta di mercato particolare? Produrrete soprattutto avventure?
Cerchiamo di rivolgerci a una fetta di pubblico che sia la più vasta possibile all'interno del settore del divertimento. *Ringworld*, *Protostar* e *Blue Force* sono prodotti molto diversi tra loro. Hanno comunque un aspetto in comune: ognuno di questi titoli ha una trama estremamente caratterizzata.
Diciamo che vorremmo che il comune denominatore dei nostri prodotti sia coinvolgere il giocatore in una storia di qualche tipo.

D: Parlando di Ringworld, che aiuto avete ricevuto da Larry Niven?
Ringworld è stata una grande esperienza per tutti qui alla Tsunami. Il ruolo di Larry Niven durante tutto il progetto è stato quello di critico/consigliere. Esaminava le varie parti del gioco man mano che venivano terminate, e dava o meno la sua benedizione. Ha partecipato alla creazione del gioco molto di più rispetto a quanto fanno molti suoi colleghi. Molti dei nostri programmatori in passato avevano divorato i libri del ciclo di *Ringworld* e dello spazio conosciuto, e per loro lavorare con Niven è stata una vera esperienza.

D: Sembra che i giochi di avventura saranno la tendenza dominante del '93. Cosà pensate di questo genere? Ritenete che abbia bisogno di idee nuove?
Ringworld è il primo passo verso ciò che noi riteniamo sia un nuovo modo di scrivere avventure. Abbiamo lavorato molto per mantenere intatta l'integrità dell'universo creato da Niven, e contemporaneamente presentare il tutto in modo quasi "cinematografico". Pensiamo di esserci riusciti. Inoltre dovrebbe essere la giocabilità la base di qualsiasi gioco, e non enigmi astrusi e frustranti. Molti giocatori vogliono che il loro computer rappresenti uno strumento di evasione, e noi li accontentiamo.

D: *Blue Force* vedra' impiegato l'autore di *Police Quest*, Jim Wallis. Pensate che avere esperienza nel campo trattato possa aiutare a produrre un gioco migliore?
Sì, senza dubbio. Un esperto può prevedere in anticipo quali elementi dell'ambientazione trattata dovranno essere predominanti, e come evidenziarli. Non c'è niente di meglio che fare riferimento alle proprie esperienze mentre si stende il background di un gioco. Jim Wallis e Cheryl Cornelious stanno lavorando al *Blue Force*, e il gioco ricostruirà la vita quotidiana di una centrale di polizia, anche nei suoi avvenimenti più insignificanti. Anche Cheryl ha lavorato per la serie *Police Quest*. *Blue Force, the next of kin* è un poliziesco tetro e violento, probabilmente il migliore del suo genere. Se la vita di un poliziotto è pericolosa come Jim Wallis l'ha descritta, allora non farei il poliziotto per tutto l'oro del mondo! La morale che Jim vuole mettere nella sua storia, è che i poliziotti svolgono il loro lavoro perché sentono è sia giusto farlo. Lo sentono nel sangue, e anche voi proverete le stesse emozioni dopo avere giocato a *Blue Force*.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

Un bastonc

La Core Design presenta in anteprima alcune immagini del suo nuovo platform/avventura: i protagonisti? Un ragazzo perduto su un mondo alieno e un "bastone animato" troppo simpatici.

Forse il nome di Super Ted (un famoso personaggio dei fumetti inglesi) potrebbe non dire molto al pubblico europeo. *Bubba'n'stix*, comunque, è stato realizzato graficamente dallo stesso autore: Billy Allison, che sta lavorando a questo progetto per la Core Design insieme al suo collega, artista e designer Simon Philips. Hanno lavorato durante gli ultimi mesi soltanto alle animazioni dei personaggi, che sono di qualità simile ai lungometraggi animati della Walt Disney, e che dovrebbero fare di questo prodotto uno dei titoli più attesi della Core di quest'anno. Il lavoro sta procedendo contemporaneamente su due piattaforme di sviluppo, Mega CD e Amiga, e i possessori di queste macchine potranno facilmente godere del lavoro che sta dietro alle sequenze animate; rimarrete probabilmente impressionati dai movimenti mozzafiato del protagonista e del suo amico Stix.

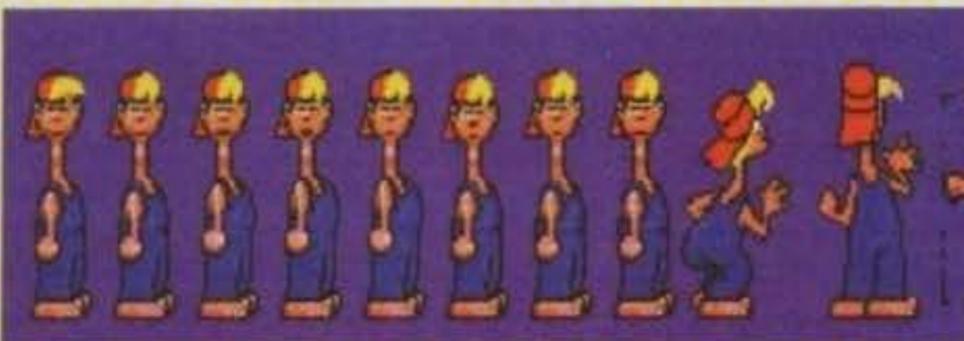
Il concetto del gioco nacque quando il Managing Director Jeremy Smith informò i due artisti che voleva un gioco con un uomo e un bastone animato. Doveva poter compiere un sacco di azioni diverse con il suo bastone, e doveva essere un gioco con una bella atmosfera come per i film di Indiana Jones, con moltissime animazioni, facendo il rotoscope del personaggio principale, possibilmente.

Con queste caratteristiche in mente e l'intenzione di creare qualcosa di simile a un cartone animato, sfruttando l'esperienza di Bill, gli sviluppatori scoprirono ben presto che usare un personaggio "reale" sarebbe stato troppo restrittivo. Le trasformazioni del bastone rappresentarono un altro problema e dopo qualche seduta di "brainstorming" vennero fuori una ventina di idee a questo proposito. Dato che si trattava puramente di un cartone animato nessuno dei due personaggi doveva avere il minimo collegamento con la vita reale, così i due artisti hanno potuto mettere nel progetto tutta l'immaginazione di cui erano capaci. Lo scenario (e la storia) è fondamentalmente basato su un sacco di creature strane e divertenti che reagiscono in maniera molto personale. Questo ha lasciato molta libertà a Billy, che ha potuto creare i personaggi e caratterizzarne le animazioni e i differenti movimenti. Bubba è stato trasportato su un pianeta alieno con il suo amici Stix (che è, appunto, un bastone animato, non nel senso che contiene un'anima metallica, ma nel vero e proprio senso del termine), da un'astronave extraterrestre.

L'idea principale è quella di riportare Billy a casa, ma fra il pianeta in cui si trova all'inizio del gioco e la Terra ci sono molti altri pianeti/scenari che costituiscono i vari livelli. All'interno della nave cominciano i primi problemi: si aprono i portelloni e lui cade sul pianeta alieno sottostante. Gli alieni che l'hanno catturato hanno fatto lo stesso con moltissime altre specie aliene per creare uno zoo! Tutte le creature sono ostili tranne Stix, questa sorta di bastone, che rimane con il nostro eroe per tutto il gioco. Cercare di riportare a casa la pellaccia in compagnia di questo nuovo amico è un'esperienza divertente ed eccitante. Naturalmente, durante il gioco, le creature che avevano catturato Bubba, cercheranno di riprenderlo.

Il gioco è stato descritto da Simon Philips come un piattaforme con elementi di rompicapo e di avventura. Attraverso lo svolgimento dei vari livelli Stix giocherà un ruolo sempre più importante nella risolu-

In alto: ecco una schermata che mostra il pianeta/zoo da cui il nostro eroe, Bubba, dovrà tentare di scappare con l'unica compagnia del suo amichetto legnoso. Notate lo stile perfettamente "cartoon" con cui è realizzata tutta la grafica del gioco.

Questi sono alcuni esempi degli sprite dei nemici alieni che infestano il pianeta. Bubba dovrà vedersela con le creature più strane, da quelle specie di ranocchi antropomorfi che vedete sopra, al funghetto e a quelle strane faccine di fianco.
In basso e nella pagina successiva: frame di animazione di Bubba, mentre tenta di aprire una porta: è davvero impressionante il numero di azioni che il protagonista può compiere sotto il controllo del giocatore.

...no per Amiga

In alto: altri frame di animazione del protagonista del gioco: qui sopra viene spaventato e cade in un buco nel terreno; di fianco sta usando il bastone per piantarlo per terra. In basso: altri nemici buffissimi ma non per questo non letali; gli autori si sono sbizzarriti nell'immaginare mostri alieni e simpatici ovoidi saltellanti. In fondo alla pagina a destra abbiamo riportato un'immagine tratta da una simpatica animazione, che ricorda un po' i tristi fallimenti del caro Vil Coyote.

zione di enigmi e sarà possibile interagire in vari modi con esso. Ad esempio potrete distruggere i vostri nemici lanciandolo e, dopo averli colpiti, lo vedrete tornare nelle vostre mani come un boomerang. Se volete salire un dirupo e non ci sono "piattaforme" che vi permettano di farlo, potete piantarlo nel terreno e usarlo come scaletta per salire. Può essere usato per respirare, come una canna, quando Bubba nuota ed è completamente sommerso. E ancora come conduttore di elettricità, proiettile, asta per bilanciarsi e camminare su una fune, ecc. Lo scopo dei programmatori è quello di riuscire a realizzare più frame di animazione e più rompicapo possibile. Ci sono tre azioni principali che possono essere compiute con Stix: lanciarlo, piantarlo (nel terreno o in acqua) o sventolarlo davanti a voi per colpire, e ci sono moltissime variazioni per ognuna di queste azioni.

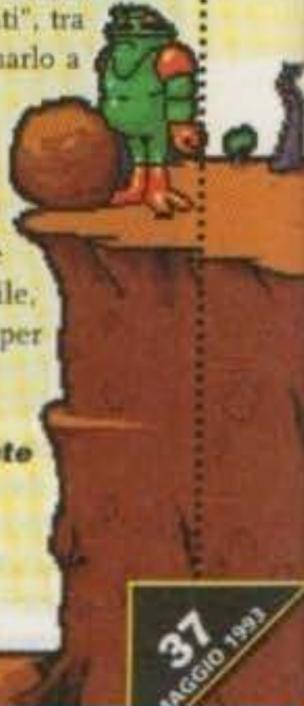
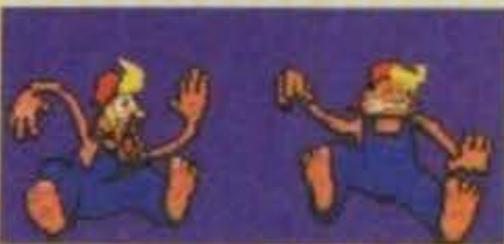
Il gioco è fondamentalmente a scorrimento orizzontale, sebbene ci siano diverse prospettive man mano che avanzate nell'avventura. I livelli comprendono una foresta aliena, una nave spaziale semidistrutta, una palude, un territorio sotto un vulcano, un livello fra i cieli, sott'acqua, nei sotterranei, una centrale energetica, sotto lo zoo alieno e lo spazioporto. Ogni livello è inframmezzato da lunghe sequenze animate che forniscono un solido background al gioco e che introducono al livello successivo.

La versione Amiga presenterà una finestra di 288X208 pixel con quattro bitplane a 16 colori. Il personaggio principale verrà realizzato con gli sprite hardware (creando quindi, di fatto, uno sprite unico ma più grande e senza possibilità di rallentamenti). Lo sfondo verrà, invece, realizzato usando il copper, creando un effetto di colorazione molto completo. Il terreno si avvarrà di numerosi piani di parallasse a sezione orizzontale, che tradotto in termini meno tecnici significa semplicemente che scorrerà in maniera fluida e dando un'ottima impressione di prospettiva. I controlli sono via joystick, con un'ampia possibilità di movimenti.

In definitiva si tratta di un gioco arcade d'azione, con molti trucchetti interessanti e pieno di movimento e, soprattutto, presentato in maniera intelligente. Se lasciate Bubba fermo per un po' noterete che tenterà di attirare la vostra attenzione con molti movimenti "annoiati", tra cui alcuni usi divertenti del suo compagno Stix (come suonarlo a mo' di flauto).

La versione Mega Drive/Mega CD sarà molto simile a quella Amiga, ma userà una tavolozza di colori più ampia e una visuale a pieno schermo, con ancora più informazioni a icona. Sarà inoltre implementato un sistema direzionale minimo a otto movimenti tramite joypad. Sarà disponibile, come già detto nello speciale ECTS del numero scorso, per Amiga e Mega CD entro luglio.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

in breve...

In questo numero troverete ben quattro pagine di anteprime per PC e Amiga all'insegna dell'originalità: super-eroi settantenni, sport fantasy e chi più ne ha, più ne metta!...

PHYLOX

PSP/Beavis

Dopo *Zone 66* della Reinessance (vedi Anteprime Brevi del numero scorso), sembra che molte case abbiano deciso di prendere in considerazione l'idea di creare nuovi sparatutto per PC. Questo *Phylox* è ambientato in una sorta di labirinto di tunnell e cunicoli in cui sta crescendo qualche forma di organismo alieno ostile. All'interno di questo dedalo di stanze e livelli, il vostro compito sarà quello di distruggere più nemici possibile, grazie anche alle vostre armi: granate e mitragliatori. Più velocemente riuscirete a distruggere gli alieni (e più ne distruggerete) e meno questi riusciranno a riprodursi: se aspettate troppo sarete sopraffatti. È molto importante anche possedere un buon senso dell'orientamento, dato che lo scrolling si muove completamente in otto direzioni.

MONSTER BASH

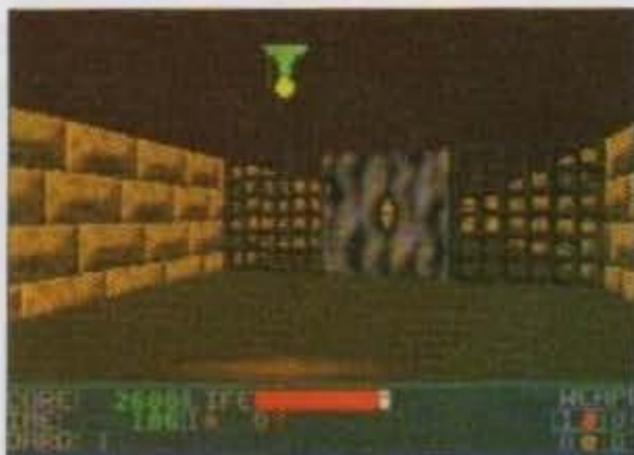
Apogee/PSP

La prima cosa che noterete vedendo le immagini di questo gioco, sarà la definizione EGA in 16 colori. La PSP ha giustificato questa scelta affermando che si tratta di un gioco talmente bello e divertente che avrà probabilmente una diffusione molto elevata, ma sta preparando, naturalmente, una versione a 256 colori. In effetti, dopo aver cominciato a giocare, questa caratteristica grafica viene facilmente dimenticata. La trama racconta di un certo Johnny Dash a cui un conte maligno, Chuck, ha rapito il cane Tex... Il piano del malvagio conte è conquistare il mondo usando i cani e i gatti rapiti che vengono trasformati in orrendi mostri. Il gioco ha un aspetto obsoleto, ma può essere controllato sia da joystick che da tastiera e presenta delle animazioni molto belle e fluide. Il personaggio si muove in tre scenari principali, e il suo scopo è quello di recuperare i poveri animaletti imprigionati, aprendosi la strada a colpi di catapulta. Il game-design non è particolarmente complicato ma il divertimento è assicurato da una buona longevità e da una discreta difficoltà. *Monster Bash* dovrebbe già essere disponibile per PC.

KEN'S LABYRINTH

(Epic/PSP)

Si tratta di un clone di *Wolfenstein 3D* ambientato su un pianeta alieno. Una razza extraterrestre vi ha rapito con lo scopo di esporvi in una sorta di zoo all'aperto, sul loro pianeta natale. Il vostro scopo è, naturalmente, sopravvivere e, inoltre, recuperare un cagnolino di nome Sparky, senza il quale non potrete terminare il gioco.

Ci sono tre livelli di gioco differenti, ognuno con una grafica caratteristica. I labirinti sono veramente difficili da superare, anche per la grande varietà di mostri che dovrete affrontare (bestie volanti, grandi ragni assassini, roditori giganti, ecc.), realizzati con ottime animazioni.

Il gioco (fondamentalmente uno sparatutto in soggettiva), contiene anche dei componenti di rompicapo e un sacco di trappole, nonché bonus da raccogliere. Dovrebbe essere già disponibile per PC.

Blake Stone

PSP/Apogee

L'idea del gioco è quella che ha ispirato *Spear of Destiny*, ma in versione ancora più accurata con più informazioni e menu su schermo. Il giocatore veste i panni di un agente segreto inglese che deve trovare il Dr. Goldstein, uno scienziato specializzato in ingegneria genetica. Avrete dalla vostra tutte le informazioni relative al caso che vi verranno fornite dai servizi segreti britannici, ma dovrete vedervela con gli scagnozzi del Dr. Goldstein, che sembrano proprio essere ovunque. È un gioco pieno di velocissima e furiosa azione.

Blake Stone dovrebbe uscire in luglio in versione PC.

Hexagon

PSP/Argo

Si tratta di un gioco di strategia da tavolo simile al *Solitaire* o a *Quintette* (per chi non se lo ricordasse si trattava di un gioco canadese per Amiga uscito circa quattro anni fa).

Il gioco consiste semplicemente nel cercare di riempire la scacchiera con più pezzi di quelli dell'avversario e ha tre differenti livelli di difficoltà.

Se muovete un vostro pezzo di un esagono fino a farlo arrivare di fianco a un pezzo nemico, quest'ultimo cambia colore e diventa vostro. Se i vostri pezzi circondano quelli del nemico su quattro lati, tutti i pezzi coinvolti cambiano colore.

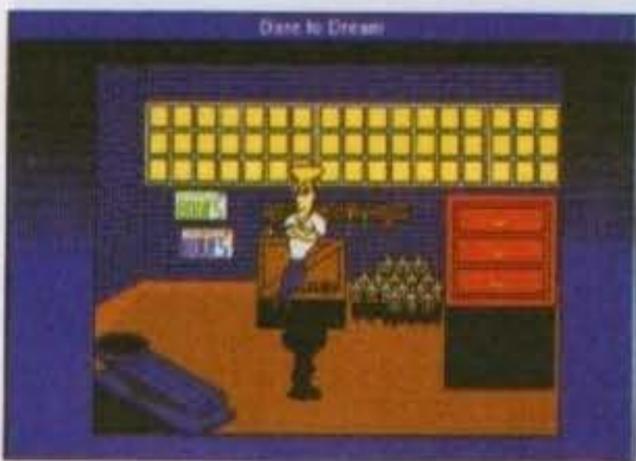
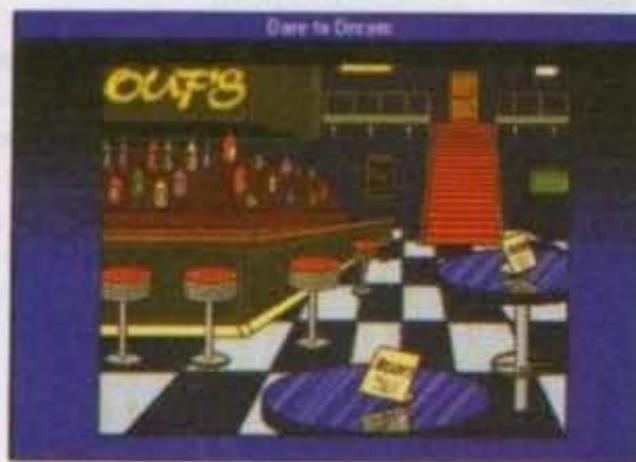
Potete muovere i pezzi anche di due esagoni, ma in questo caso i pezzi avversari non cambiano mai colore (nemmeno se ci arrivate di fianco), perché questa mossa viene considerata semplicemente un'azione tattica per la preparazione di mosse decisive future e non un attacco in sé.

I pezzi vengono disposti sulla scacchiera in maniera sempre differente. Il giocatore può decidere con quanti pezzi partire: giocare con un solo pezzo può rappresentare una sfida molto impegnativa, mentre scegliere molti pezzi permette un certo margine di errore, ed è, quindi, più consigliabile per i principianti.

Dare to Dream

Epic/PSP

La presentazione è molto originale e anche la grafica colpisce subito l'attenzione del giocatore per il suo stile tipo *Where in Space is Carmen Sandiego*, della Broderbund. La curiosità di sapere come funziona questo programma sale rapidamente dopo averne viste le animazioni in stile "cartoon" e lo schermo "personalizzabile" con sei finestre di dimensioni variabili. Si tratta di un'avventura interattiva con tante caratteristiche da non sapere da che parte cominciare. Il giocatore può usufruire di aiuti "online" durante il gioco, può spostarsi nelle varie locazioni con uno semplice doppio clic del mouse, può prendere o ispezionare qualunque oggetto grazie a un'interfaccia utente molto "user-fiendly" e può partecipare a divertentissime discussioni con gli altri personaggi della storia.

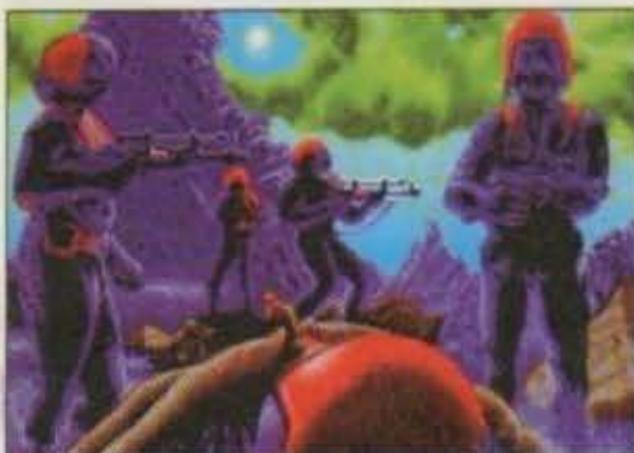
L'eroe della storia è un certo Tyler Norris, che si trova in un mondo onirico in cui deve, per risvegliarsi, risolvere molti rompicapo. *Dare to Dream*, per PC (Windows), dovrebbe uscire in questi giorni.

Tensai

Grandslam

Questo gioco, a prima vista, ricorda molto da vicino il grande *First Samurai*. L'azione ha luogo in America, dopo una grande esplosione nucleare. Le radiazioni hanno prodotto strani effetti nella popolazione, causando in alcuni soggetti lo scatenarsi di terribili poteri telecinetici. Nella giungla urbana gli episodi di violenza si moltiplicano; si tratta essenzialmente dell'eterna lotta del bene contro il male o, più semplicemente, dei forti contro i deboli. In questo apocalittico scenario un ragazzo di nome Tensai ha il compito di ristabilire e mantenere l'equilibrio tra queste forze. L'interfaccia utente è semplice e immediata e si presenta sotto forma di menu interattivi. Il gioco combina sapientemente l'elemento arcade con azioni evasive e richiede una certa abilità nei salti e nei movimenti più acrobatici. Per aggiungere atmosfera e realismo all'ambientazione del gioco, l'azione viene inframmezzata da animazioni cyberpunk realizzate utilizzando reali sequenze video. Il background è realizzato in parallasse, con un ottimo utilizzo del copper, e il personaggio (come in *Robocod* o *Assassin*) può sbirciare sia verso l'alto che verso il basso, evitando così di cadere in una trappola o su delle punte mortali.

in breve...

REUNION
Grandslam

Reunion è il nuovo gioco strategico/spaziale di un gruppo di sviluppatori ungheresi.
Sebbene si tratti di un gioco puramente strategico (gestito con una semplice interfaccia "punta e clicca"), presenta molte caratteristiche tecnologicamente avanzate, come le animazioni in rotoscope. Uno dei vostri obiettivi primari consiste nell'esplorazione del sistema solare e nella scoperta di vene minerarie da sfruttare per la creazione di città, edifici, robot... Anche l'aspetto economico è molto importante: i vostri prodotti dovranno essere venduti nei mercati più redditizi, mentre gli acquisti saranno da effettuare nei pianeti con i prezzi più bassi e accessibili.

L'energia con cui far funzionare le vostre città e le vostre stazioni può essere ricavata da pannelli solari o da centrali in grado di sfruttare le correnti d'acqua e di vento. E' necessario sviluppare la ricerca in campo medico, la creazione di combustibili, la costruzione di posti di guardia e l'arruolamento delle truppe militari.
Tuttavia, se volete prendere parte attivamente alle battaglie o alle esplorazioni, potrete prendere il controllo di una nave da guerra o usare le opzioni di zoom per cercare minerali e altri materiali utili.
Il gioco dovrebbe uscire prima della fine dell'anno per Amiga e PC.

THE LEGEND OF CRANOG
Creative Edge

The Legend of Cranog è il primo titolo di una serie di avventure/giochi di ruolo programmati utilizzando il "cement", il sistema di sviluppo della Creative Edge, ed è basato sulla mitologia celtica.
Ci troviamo in un mondo chiamato Tir-n'an-Og: a ovest, sulle colline, si trovano le pietre spezzate di Cranog, quattro menhir sacri che difendono con un'aura benefica il villaggio. I druidi neri hanno distrutto queste pietre per poter esercitare il loro oscuro potere senza essere contrastati, su tutto il mondo di Tir-n'an-Og.

Voi rivestite i panni del messaggero Gabic e dovete recuperare le sacre pietre di Cranog, spostate dai druidi dal loro sito originario. .
Una volta che le pietre saranno tornate al loro posto, Gabic dovrà sconfiggere Broichan, il capo dei druidi, e riportare le forze oscure e luminose di Tir-n'an-Og all'equilibrio.
Naturalmente ci sono molti compiti intermedi che Gabic dovrà completare, come riportare la configurazione del territorio di Tir-n'an-Og a com'era prima dell'intervento dei druidi.
L'esterno è realizzato in visuale pseudo-isometrica a scorrimento, mentre gli interni sono più "statici" e vengono presentati con una visuale dall'alto. *The Legend of Cranog* dovrebbe uscire per PC e Amiga entro la fine di giugno.

CAPTAIN DYNAMO
CodeMasters

Siete stanchi dei supereroi giapponesi? Non sopportate più le super-mascelle americane dai lunghi mantelli e dalle ragnatele? Niente paura: arriva il super pensionato!
L'originalità dell'idea è indubbia: un super criminale ultrasettantenne ha rubato il tesoro di famiglia di una ricca signora di 81 anni, tal Lady Phillis Uppenhoofen. Il malvagio (che per la cronaca si chiama Austen Von Flyswatter) ora si nasconde nella sua roccaforte lunare e c'è soltanto una persona che possa opporsi a questo genio del male: Ernest P. Dynamo, un settantacinquenne che (indossati mantello e tutina di rito, e raccolta la dentiera) si trasforma in Captain Dynamo!

Il gioco si divide in livelli ed è ambientato nella stazione lunare di Flyswatter: il nostro eroe dovrà raccogliere tutti i diamanti rubati alla povera vecchia signora per potersi teletrasportare al livello successivo, fino a confrontarsi direttamente con il cattivone di turno. *Captain Dynamo* è un gioco d'azione molto simpatico e divertente; la versione PC dovrebbe uscire verso la fine di giugno. Al momento non sono previste altre versioni.

CURSE OF ENCHANTIA 2
Core Design

Il sequel di *Curse of Enchantia* è in lavorazione e siamo riusciti a "rubare" per voi le prime immagini della versione per Amiga 1200 a 256 colori.
Nella prima avventura il personaggio era stato sbalzato in una terra magica e misteriosa. Bradley, questo il suo nome, doveva cercare di sfuggire alle

forze del male: l'avventura interattiva era infarcita di rompicapo, trappole, incantesimi e pozioni incantate.

Naturalmente la storia del secondo episodio è molto diversa, ma lo stile e l'interfaccia rimangono gli stessi.

Il nuovo protagonista, Boris, è in visita da un suo zio inventore. Entrando nel suo laboratorio nota una strana macchina piena di bagliori e luci...

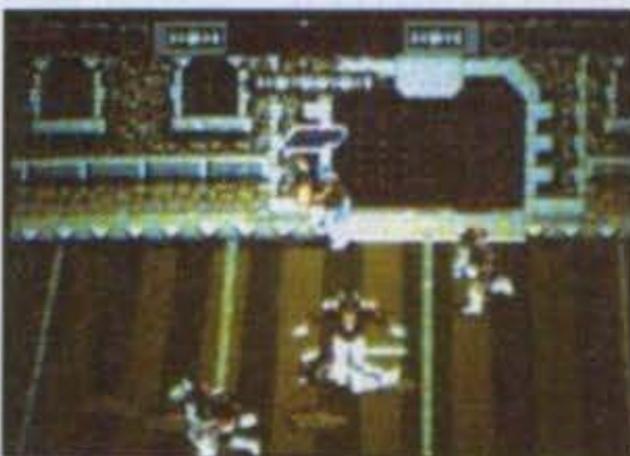
In breve la macchina, per errore, teletrasporta il malcapitato in un universo parallelo, un mondo governato da uno stregone malvagio molto interessato alla sua persona.

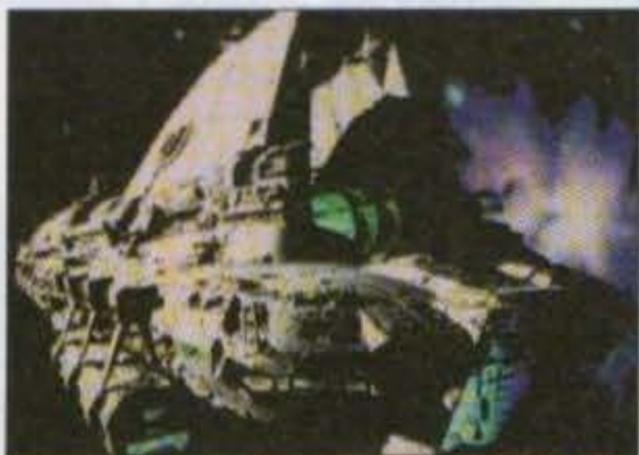
In effetti sembra che Boris sia in qualche modo cambiato, che abbia acquisito degli strani poteri nel passaggio e lo stregone teme che possa leggere nelle menti dei suoi sudditi (ma i suoi poteri sono di tutt'altra natura).

Boris entra in contatto con un saggio guaritore che gli spiega che dovrà intraprendere un viaggio nell'universo e dovrà aiutarlo a sconfiggere il malvagio Re che vuole catturare lo straniero.

Si tratta, come avrete capito, di un'avventura interattiva molto interessante di ambientazione fantascientifica. Dovrebbe essere disponibile fra qualche tempo per PC, Amiga e Amiga 1200.

Beastball
Millenium

Beastball è il primo gioco di una nuova serie di eccitanti simulazioni sportive a cura dei designer della Millenium.

È un gioco fantasy da uno o due giocatori basato soprattutto sull'azione, sul contatto fisico e sulla comicità. Combina elementi tratti dal football americano, dai cartoni animati di Tom & Jerry e da Terminator (!!!). L'azione è furiosa, veloce e molto divertente.

Sul campo si scontrano due squadre di bipedi realizzati grazie a tecniche di bio-ingegneria, ognuno con personali capacità e tecniche. I giocatori sono immuni al dolore e ricostruiscono le parti del corpo danneggiate dopo ogni partita. Ogni squadra è fatta da un tipo di giocatore, con abilità speciali e armi personalizzate.

Potete scegliere (come team-manager) se combattere nella lega o battervi nelle competizioni "knockout" fino alla finale.

Il gioco è ovviamente controllato tramite il joystick e presenta numerosi tipi di umanoidi e le rispettive squadre.

È accattivante e dovrebbe piacere sia agli amanti dei giochi sportivi che a quelli dei "picchiaduro". Sullo schermo vedrete girare sprite molto ben fatti, colorati e realizzati con cura. I formati in programmazione entro breve termine sono per Amiga 1200 e per PC (entro il novembre di quest'anno). Più in là dovrebbero uscire le versioni per CD-ROM, Mega Drive e Super NES.

Diggers
Millenium

È il 411esimo giorno dell'anno sul pianeta Zarg. Quattro razze di "scavatori" si stanno affannando nei pressi del Centro Commerciale Zargon poiché domani è il glorioso 412esimo, giorno in cui le autorità del pianeta permettono lo svolgersi del Mese Annuale dello Scavo Violento (sic).

Ma quest'anno c'è qualche novità: tutti gli scavatori aspettano l'arrivo di un misterioso straniero che guiderà una delle razze all'obiettivo finale.

Il giocatore, naturalmente, gioca il ruolo di questo fantomatico straniero. Dovrete registrare la vostra impresa di scavi al Centro Commerciale, scegliere con attenzione la vostra razza di scavo, selezionare la vostra prima zona e cominciare, finalmente, a scavare.

Il successo consiste nell'avere il dominio completo di tutte e trentatre le zone di scavo. Per far questo dovrete eliminare tutti i vostri avversari. Tutti gli scavatori si stanno spremendo le meningi per realizzare le cose più strane al fine di eliminare i concorrenti e vincere.

Ci sono grandi ricchezze, ma anche molti pericoli nel sottosuolo. Ogni zona offre la sua sfida, con strani mostri e condizioni pericolose. Per riuscire a vincere dovrete superare le difficoltà naturali del suolo del pianeta e le trovate dei vostri avversari.

Diggers è un gioco in stile azione/strategia, dotato di una notevole IA che permette al computer di far compiere azioni indipendenti e di far prendere decisioni personali ai personaggi. Le zone sono divise in sette tipi differenti, dalle foreste ai ghiacciai, dalle montagne alle praterie. Il gioco dovrebbe uscire entro la fine del mese in versione Amiga 1200, e in settembre per Amiga 500/600. Altre versioni previste sono quelle per CD-ROM, Mega Drive, Super NES e PC.

che in libreria pagheresti 35.000 lire

MA NON È TUTTO...
BATMAN garantisce anche un grande risparmio e ti offre **IL 20% DI SCONTO SULL'ABBONAMENTO**!
Risparmierai così altre **14.400 lire**, pagando l'abbonamento **L. 57.600 anziché 72.000**:
RICEVERAI QUINDI 5 NUMERI GRATIS !!! SPEDISCI SUBITO IL TAGLIANDO QUI SOTTO

Sì, desidero ricevere GRATIS il libro di BATMAN e abbonarmi a BATMAN con il 20% di sconto. Per il mio abbonamento annuale a BATMAN (24 numeri) pagherò solo L. 57.600 anziché L. 72.000 con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete in seguito. A pagamento avvenuto riceverò a casa, completamente GRATIS il libro a me riservato;
(per cortesia scrivere in stampatello)

Cognome

Nome

Presso

Via N.

C.A.P. Città

Prov.

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa a: 28993102000
BATMAN - RCS RIZZOLI PERIODICI, Servizio Abbonamenti
Via Angelo Rizzoli, 2 - 20132 MILANO MI
Offerta valida solo per i nuovi abbonati e solo in Italia.
della Casa.

GARANZIE

GRANDE RISPARMIO
Pagherai il tuo abbonamento annuale solo L. 57.600 anziché L. 72.000 risparmiando così ben L. 14.400. Ogni numero di BATMAN costerà L. 2.400 anziché L. 3.000.

PAGAMENTO POSTICIPATO
NON INVIARE DENARO ORA: pagherai solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che ti invieremo.

GRATIS PER TE
A pagamento avvenuto riceverai, completamente GRATIS, il libro di BATMAN.

SERVIZIO-COMODITÀ
Per un anno riceverai puntualmente ogni 15 giorni la tua copia di BATMAN.

PREZZO FISSO
Aderendo subito a questa offerta sarai sicuro che il prezzo della tua rivista preferita non aumenterà per tutto il periodo del tuo abbonamento, anche se il prezzo di copertina dovesse subire variazioni.

NUMERI ASSICURATI
Se, per qualsiasi motivo, qualche numero della rivista non dovesse uscire, noi prolungheremo automaticamente il tuo abbonamento fino a raggiungere tutti i numeri compresi nell'abbonamento.

SODDISFAZIONE ASSICURATA
Se non sarai soddisfatto, potrai sospendere in ogni momento, con una semplice comunicazione, il tuo abbonamento. Ti rimborseremo

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 30-70 Hz. **£ 599.000**

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L. 550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L. 699.000
Monitor per Amiga	
Commodore 1084 S stereo	L. 399.000
Philips 8833 II stereo	L. 399.000
Controller per Amiga 500 impact serie II	L. 649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%	
40 Mb SCSI per Amiga 500	L. 299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L. 469.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

SCANNER MANUALE PROLAB 400 DPI, 256 TONALITÀ + OCR L. 399.000

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

NOVITÀ COMMODORE PC

MS DOS 5.0 con licenza
MONITOR SUPER VGA 14" Color

£. 1.800.000 + IVA

486 SLC 25MHZ CPU • 2 MB RAM • CACHE INTERNA CPU • HARD DISK 120 MB 11 Ms • TASTIERA ESTESA 102 TASTI • 2 Seriali, 1 Seriale PS 2 1 Parallela • Schede VGA Super 16.8 Milioni di colori

IN OMAGGIO AI PRIMI 50 ACQUIRENTI
UNA STAMPANTE 80 COLONNE BIDIREZIONALE
GRAFICA 200 CPS MODULO CONTINUO E CARTA LETTERA MPS 1230

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

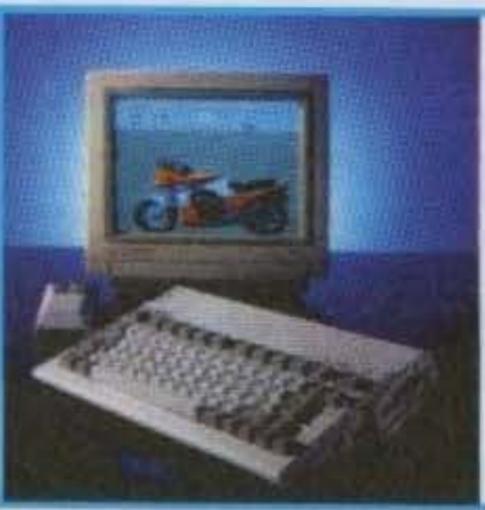
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600
£. 479.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512,
256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante per A1200	L.	134.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L.	600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L.	279.500
Digitalizzatore Stereofonico Home Kit Musik 56 Mhz stereo	L.	199.000
Espansione A600 e A1200 esterne PCMCA 2 Mb	L.	350.000
4 Mb	L.	490.000
Offerta speciale dischi		
DD 100 pezzi	L.	89.000
HD 100 pezzi	L.	120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo 2 CVBS IN/OUT 1 SVHS IN/OUT	L.	899.000
A1200 e A4000 cromakey incorporato via software		
1 K III Action Replay per A500	L.	139.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L.	699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L.	1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L.	1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L.	1.600.000

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

Espansione di memosria 4 MB 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

GARANZIA 18 MESI

- PC 1204 4MB con clock — L. 468.000
- PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU — L. 648.000
- PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU — L. 698.000
- PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU — L. 738.000
- PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU — L. 798.000
- PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU — L. 878.000

Non invalida la garanzia

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante	L.	170.000
Genlok Microgenius Sempro	L.	399.000
Midi professional 3 in 2 out trough	L.	60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono	L.	179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms		
40 MB L. 399.000 — 60 MB	L.	480.000
80 MB L. 599.000 — 120 MB	L.	850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000	L.	290.000
Espansioni 2 MB per A2000	L.	199.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

OFFERTA
PC 386 sx
2 MB Ram VGA
Super MS Dos 5.0
2 Seriali, 1 Parallela,
Mouse e tastiera estesa

HD 40Mb	L.	750.000
HD 50Mb	L.	990.000
HD 80Mb	L.	1.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallelo 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.775.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interno	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

ORARIO NEGOZIO: 9.30/12.30 - 15.30/19.20 • CHIUSO LUNEDÌ E GIOVEDÌ MATTINA

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

FLASHBACK (Us.Gold)

La Delphine toglie ai Bitmap Brothers il k-parametro. Rompicapi, animazione spettacolari con gusto cinematografico. Un'avventura da godersi in tutti i particolari e che riesce a catturare al massimo la vostra immaginazione. Stupendo.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!

SPORT

Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il *SNES* è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

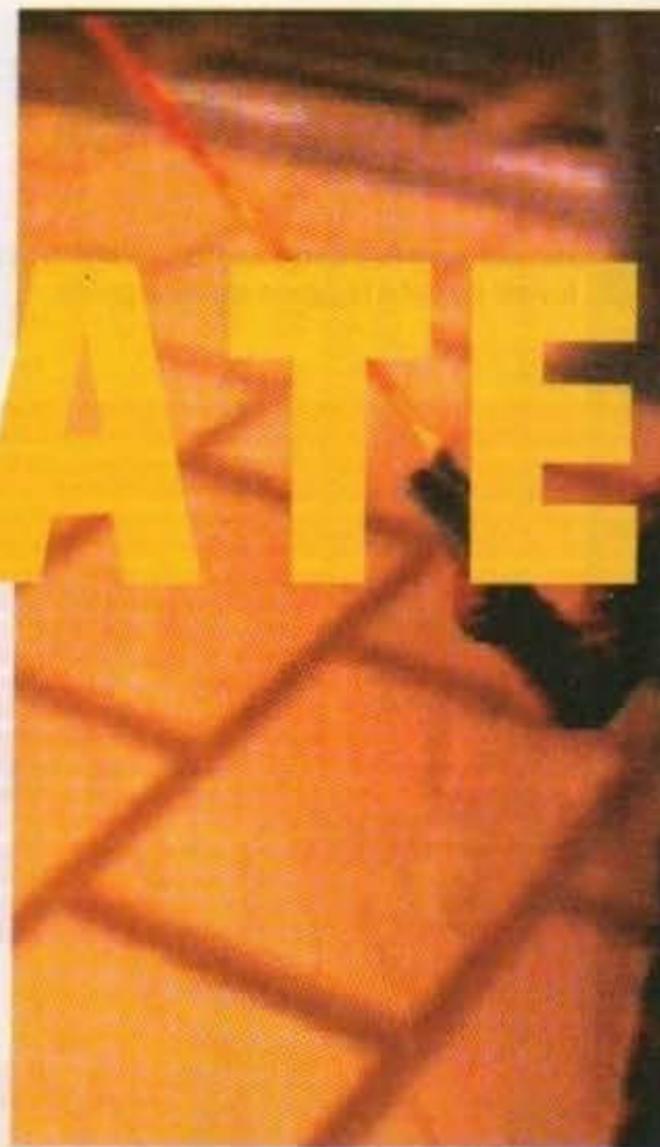
SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

7th Guest	Virgin/Trilobyte	60
B17 Flying Fortress	Microprose	97
Body Blows Enhanced Edition	Team 17	97
Buzz Aldrin Race into Space	EA/Interplay	68
Chess Maniac 5.000.000.001	Microprose/Spectrum Holobyte	87
Exodus	Demonware	95
Eye of the Beholder 3	US Gold/SSI	65
Flashback	Delphine/US Gold	90
Freddy Pharkas	Sierra On-Line	71
International Rugby Challenge	Domark	78
Laura Bow II	Sierra On-Line	97
Legend 2	Mindscape	80
Maelstrom	Empire	82
Mick&Mack: Global Gladiators	Virgin	10
Morph	Millennium	76
Prehistorik 2	Titus	89
Prince of Persia 2	EA/Broderbund	52
Protostar	Accolade/Tsunami	84
Sensible Soccer	Renegade/Sensible Software	93
Spear of Destiny	Psygnosis	97
Syndicate	EA/Bullfrog	46
Woody's World	DMI	74
World League Basketball	Nintendo	98

SYNDICATE

Il re dei giochi di Azione/Strategia in 3D isometrico ritornano con un titolo ambientato in un futuro tetro e ultraviolento. Non più spade e poteri divini con cui combattere gli avversari, ma armi automatiche, innesti biocibernetici e droghe illegali. Il campo di battaglia sono le strade del 2000...

È notte. Il sangue gocciola dalla ferita che avete al fianco. La ragazza che state aiutando a fuggire dai laboratori della Sphinx Inc. vi guarda spaventata. Davanti a voi la fioca luce di un lampione illumina a fatica il cancello secondario, arrugginito e abbandonato. Siete in un vicolo. Solo venti metri vi separano dal vostro veicolo, oltre il cancello. Guardate il display luminoso sul fianco della vostra arma automatica: 13 colpi. Appena sufficienti per una breve raffica. Ascoltate. Il silenzio vi avvolge... Attivate il dispositivo di biocontrollo IPA, e i microdepositi di droga innestati nel vostro corpo si aprono liberando un'ultima dose di adrenalina. Un calore e una frenesia innaturali vi inondano. Fate un passo in avanti, poi un altro. Uno scricchiolio. Vi voltate e sparate quasi d'istinto. Un'urlo accompagna la caduta di un'ombra nella notte. Scattate in avanti, gridando alla ragazza di fare altrettanto. Troppo tardi vi accorgete della trappola. Una seconda guardia esce da dietro l'angolo con un fucile a pompa in mano. Tirate il grilletto proprio mentre la guardia vi punta contro la sua arma. Una fiammata bianca squarcia il buio, accecandovi. Non avete nemmeno il tempo di chiedervi quale arma abbia fatto fuoco...

Se la parola "cyberpunk" è da qualche tempo di moda nella terminologia di tutti i *mass media*, ben rari sono i casi in cui essa viene applicata correttamente. Si invoca il movimento cyberpunk ogni volta che ci si trova a parlare di realtà virtuali, reti di telecomunicazioni, pirati informatici e ipotesi sulla società mondiale del prossimo futuro, ma raramente il significato della parola stessa e le idee che essa nasconde vengono spiegati - o compresi.

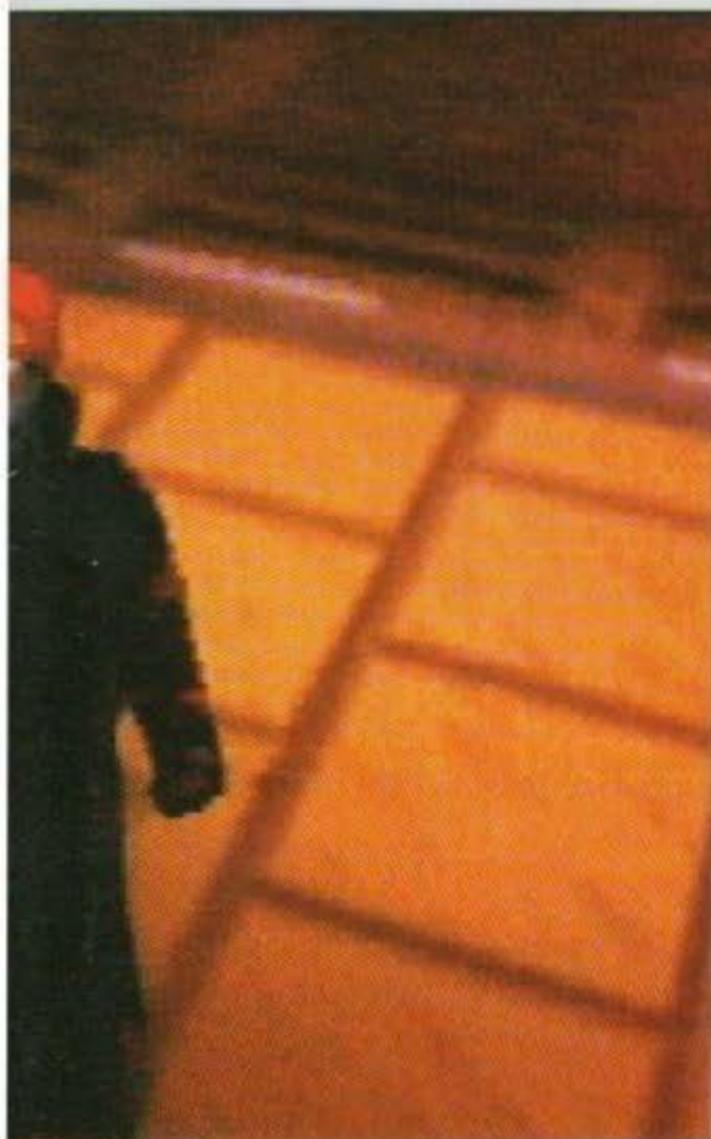
Alla Bullfrog evidentemente non soffrono di queste limitazioni, visto che il loro nuovo gioco, *Syndicate*, incarna lo spirito più puro del cyberpunk, senza inutili fronzoli o temute "reinterpretazioni". Gli elementi base di questo genere fantascientifico sono quattro: ambientazione urbana, controllo dell'economia da parte di grandi corporazioni, forte presenza della tecnologia in ogni livello della società e ultraviolenza. *Syndicate* li riprende integralmente, "shakerandoli" con il tradizionale stile di azione/strategia in 3D isometrico, tipico dei giochi della Bullfrog.

Gli elementi di questo genere sono quattro: ambientazione urbana, grandi corporazioni, forte presenza della tecnologia e ultraviolenza. Syndicate li riprende integralmente...

Nell'anno 85 della Nuova Era il pianeta è dominato da potentissimi sindacati criminali in costante lotta per il controllo dell'economia mondiale. Il campo di battaglia sono gli *Sprawl*, giganteschi agglomerati urbani abitati da milioni e milioni di persone. Il braccio armato dei sindacati sono i *B.O.B.*, agenti speciali la cui mente è stata riprogrammata per seguire le direttive dei loro signori. Ogni *B.O.B.* è in parte organismo, in parte macchina, e ha a sua disposizione un vasto arsenale di armi e equipaggiamento. Questi agenti vengono inviati in missione contro i sindacati avversari. Di volta in volta l'obiettivo è eliminare l'opposizione, assassinare elementi importanti per il nemico o rapire individui che potrebbero essere utili per la causa del proprio sindacato. All'inizio del gioco il giocatore ha la possibilità di personalizzare la propria organizzazione scegliendone il logo (tra i moltissimi messi a disposizione) e il nome. Dal menu principale si accede alle consuete funzioni di salvataggio/caricamento, uscita dal gioco e inizio della partita vera e propria. La prima schermata che ci accoglie è una mappa globale del pianeta, divisa in territori (un po' come in *Risiko!*). I territori sono colorati differentemente, secondo il sindacato che li controlla. All'inizio la nostra società stende la sua ombra maligna solo sul piccolo territorio dell'Europa Occidentale. È quindi d'uopo entrare subito in azione e spiegare efficacemente agli altri sindacati illusi chi è il vero predestinato alla carica di Signore del Mondo...

In complessi così grandi possono nascondersi decine e decine di agenti nemici.

Il settore ricerca e sviluppo. Investendo capitali maggiori accelerate la creazione di nuovo equipaggiamento.

http://www.oldgamesitalia.net/

(sopra e a fianco): L'assalto a una base militare. Il gioco ricostruisce con cura non una sola ambientazione, come in *Populous*, ma un'intera "filosofia futuristica". Tutti i mezzi, gli ambienti e gli elementi del paesaggio sono stati elaborati dai grafici della Bullfrog per mostrarci come sarà, secondo loro, il mondo tra qualche decennio.

(sinistra) I "bladerunnerriani" più puri noteranno con soddisfazione la presenza di particolari come gli enormi cartelloni pubblicitari. Nella versione 3DO all'interno ci saranno animazioni full motion video...
(sotto) Un esempio dell'architettura proposta. Gli scontri avvengono su più livelli, spesso collegati da rampe e passerelle.

HO QUATTRO LAVORI IN PELLE PER TE...

Ogni territorio è caratterizzato da una missione, che deve essere risolta prima di passare al territorio successivo. I territori in cui possiamo espanderci sono sempre adiacenti al nostro, e lampeggiano. All'inizio la scelta è obbligata: risolta la facile missione in Europa Occidentale tocca alla Scandinavia, poi all'Europa Centrale e quindi all'Europa Orientale. Più avanti nel gioco viene offerta la possibilità di scegliere tra più territori. Quando ciò avviene, non è obbligatorio risolvere la missione scelta prima di passare a un'altra. Il giocatore può decidere di affrontare prima una missione più facile e tornare più tardi al territorio più ostico con una preparazione migliore.

Scelto il territorio che si vuole conquistare, una schermata di *briefing* illustra la situazione nella zona e gli obiettivi che i nostri agenti dovranno raggiungere per ottenerne il controllo.

Questa spiegazione è più o meno del genere "*Un'importante scienziato vuole passare dalla nostra parte, ed è tenuto rinchiuso in un edificio alla periferia della città. La sua fuga favorirebbe il crollo delle attività di ricerca nemiche in questo settore e lascerebbe libero il campo per il marketing dei nostri prodotti industriali...*" È possibile acquistare informazioni più dettagliate attingendo dal budget che abbiamo a disposizione per gestire la nostra attività.

HO VISTO COSE CON QUESTI MIEI OCCHI...

Terminata questa fase, e accettato l'incarico, si passa all'importantissima preparazione della squadra di agenti che verranno inviati in missione. Nelle celle di ibernazione sono disponibili i corpi in animazione sospesa di otto agenti. Fino a quattro possono essere scelti per la missione.

Gli agenti hanno a disposizione due tipi di equipaggiamento: convenzionale e biocibernetico. Fanno parte dell'equipaggiamento convenzionale simpatici *gadget* come pistole, fucili a pompa, kit medici, scanner e *persuadetron*, armi capaci di controllare il cervello delle vittime e di convincerle a passare dalla nostra parte. L'equipaggiamento cibernetico, che viene direttamente innestato nel corpo degli agenti, presenta una vasta gamma di arti e organi artificiali il cui scopo è migliorare le prestazioni degli agenti in zona di operazioni. Le gambe, per esempio, garantiscono un movimento più rapido, mentre il cervello bionico aumenta il livello di intelligenza

Da questa schermata si può accedere all'importante dipartimento di ricerca, dove nuovi equipaggiamenti vengono sfornati a un ritmo proporzionale ai vostri investimenti.

SETTE...OTTO...VA ALL'INFERNO, POLIZIOTTO!

Lo schermo di gioco è diviso in tre parti. In alto a sinistra si trovano le icone degli agenti: cliccando su una assumiamo il controllo dell'agente corrispondente (ogni agente è identificato da un numero), mentre cliccando al centro controlliamo contemporaneamente tutti gli agenti della squadra.

In basso a sinistra uno scanner mostra una mappa dall'alto della zona della città immediatamente circostante all'agente selezionato. Ma è la grande finestra centrale il vero cuore di *Syndicate*. Qui la città e le installazioni dove i nostri agenti sono stati inviati appaiono in tutto il fulgore della grafica in 3D isometrico. Il livello di dettaglio è impressionante, così pure l'uso della grafica in alta risoluzione e dei 16 colori disponibili.

Le città del futuro immaginate dalla Bullfrog sono sporche, intricate, caotiche e sovrappopolate - come ben si addice a un'ambientazione cyberpunk. L'atmosfera è costantemente tetra e notturna, squarciata dalla fioca illuminazione stradale e dal bagliore mutevole dei grandi cartelloni pubblicitari. Automezzi civili e della polizia si aggirano per le strade, mentre veloci treni sopraelevati collegano stazioni situate in punti lontani della città. La città stessa è spesso costruita su più livelli, collegati da un in-

http://www.oldgamesitalia.net/

SYNDICATE

Abbiamo preferito illustrarvi passo passo l'andamento della seconda missione. La prima, della quale vedete la mappa sullo sfondo, è infatti molto semplice, e serve a introdurre gli elementi base del gioco. In questa seconda impresa i problemi iniziano a farsi seri, e il giocatore è chiamato a una serie di scelte sia in fase di pianificazione che di esecuzione...

1 – Qui creiamo la nostra società. Il nome deve essere significativo: farci conoscere e incutere terrore ai nemici. Abbiamo optato per *Omnis Biolabs*: chiarisce bene i nostri scopi, è cyberpunk e, cosa più importante, ci piace un sacco. Bello il mondo con l'alloro intorno...

2 – Completata la prima, facile, missione, abbiamo una solida base in Europa Occidentale. Il prossimo obiettivo è la Scandinavia, un territorio popoloso che garantisce buone rendite. Mm, mi prudono già le mani!

3 – Bene bene, pare che ci siano due scienziati che fanno al caso nostro (o meglio, dei nostri laboratori). Persuaderli non è un problema, raggiungerli sì. Sono chiusi in una palazzina, guardati a vista. Peccato, speravo in qualche scena di distruzione... Però non mancheranno comunque le occasioni di menare le mani.

4 – Ho deciso di inviare due agenti. Un paio di fucili a pompa per ciascuno dovrebbero bastare. Il kit medico è utile per curare le ferite, ma si può usare una volta sola. Alla ragazza affido il *persuadotron*: il dispositivo che convincerà gli scienziati a passare dalla nostra parte. L'equipaggiamento non utilizzato può essere rivenduto al ritorno dalla missione.

5 – Già che ci sono faccio un salto al centro ricerche e spargo denaro sperando di raccogliere pistole mitragliatrici. Avere le Uzi in pugno rapidamente è vitale se si desidera andare oltre la seconda missione...

6 – Ecco i miei uomini in azione. Entrano in città da un condotto fognario. La lancia a motore li aspetta qui, sperando che ritornino con gli scienziati.

7 – Tre guardie sorvegliano l'edificio. Probabilmente sono armate pesantemente. Dalla loro posizione possono dominare tutta la piazza e le scale. Occorre una tattica di aggiramento sul fianco.

8 – Più prudenti di Arafat per le vie di Tel Aviv ci avviciniamo al complesso. Il pericolo è grande, perché agenti nemici potrebbero essere in agguato ovunque.

9 – Un agente sta al coperto, l'altro assalta. BLAM!! BLAM!! Colte di sorpresa, già due guardie sono morte. La terza risponde al fuoco. Maledizione, la polizia è stata allertata. Tra poco avremo altri problemi.

http://www.oldgamesitalia.net/

Muoviti!, sembra[...] copertura dietro al muretto. Ci avventiamo nell'edificio sperando che la polizia ci lasci ancora qualche secondo...

10

Convincere gli scienziati non è stato problematico. Assegnamo un agente alla loro scorta, mentre l'altro corre avanti a controllare la situazione. Le armi vengono fatte sparire. La polizia arriva da lì a tre secondi: Sono andati di là, agenti! Sono pazzi... sparano a tutto quello che si muove!

11

12

La pula purtroppo non ci crede. Si accende il conflitto, e uno dei nostri cade. Recuperiamo una Uzi da un poliziotto abbattuto e ci facciamo strada. Aaaarg!!, siamo feriti...

13

La polizia ci dà ancora la caccia. Il pericolo è grande: basta che un solo scienziato muoia accidentalmente perché l'impresa fallisca. BRAAAAMMM!!!, un altro poliziotto cade crivellato...

E fatta! Quasi non ci crediamo. E senza perdite tra i civili... deve essere la prima volta.

14

Uff... Fuochi d'artificio e festeggiamenti accolgono il nostro ritorno a casa. Non è stata dura, solo stressante. Fortunatamente non abbiamo avuto bisogno di variare i livelli IPA

15

La schermata finale valuta la nostra prestazione. Gli agenti ritornano nelle camere di congelamento... No, fermi! Ci giunge notizia che in un piccolo villaggio dell'Europa Centrale non aspettano altro che qualcuno che li liberi dal giogo di un sindacato nemico. Dove sono quelle nuove mitragliatrici Uzi?

16

http://www.oldgamesitalia.net/

tricato sistema di passerelle, scale, rampe e piattaforme.

Selezionando un agente e cliccando su un punto della mappa gli si ordinerà di dirigersi verso quel luogo. Cliccando sull'icona di un'arma nel riquadro dell'equipaggiamento gli si ordinerà di preparare quell'arma, mentre per fare fuoco occorre puntare il cursore nel punto della mappa dove si vuole sparare e premere il pulsante destro del mouse. Gli agenti lasciati a loro stessi agiranno comunque indipendentemente, e con un intelligenza pari al loro livello di intelligenza artificiale. Questo livello di AI dipende da due fattori: eventuali innesti cerebrali di componenti biocibernetici e utilizzo di droghe che alterano i livelli IPA dell'agente.

IPA è una sigla che sta per *Intelligence, Perception, Adrenalyn* (Intelligenza, Percezione, Adrenalina): l'intelligenza controlla la capacità dell'agente di agire al di fuori del nostro controllo.

La percezione di accorgersi in tempo di pericoli o situazioni di tensione e l'adrenalina la rapidità di movimento e reazione.

Nella città (o nel centro di ricerche, o nell'installazione militare, se è in questi luoghi che si svolge la missione) è naturalmente presente una pletora di avversari decisi a proteggere le loro proprietà, a ostacolarci o a raggiungere prima di noi lo stesso obiettivo. La polizia rappresenta il nemico meno pericoloso. Il suo scopo è proteggere i cittadini e mantenere l'ordine. Agenti di polizia pattugliano le strade a piedi o su auto facilmente riconoscibili. Intervengono solo in caso di situazioni di palese minaccia, quindi agli agenti in missione basta tenere le armi nei foderi per essere ignorati.

L'agente di polizia medio, inoltre, può essere eliminato con un solo colpo di arma leggera, e il suo equipaggiamento raccolto e utilizzato. Essi possono comunque costituire una complicazione, soprattutto se intervengono durante un conflitto a fuoco tra agenti di sindacati nemici.

Le guardie, d'altro canto, sono meglio armate e intervengono immediatamente. Il loro scopo è difendere postazioni fisse, come installazioni e palazzi. Anche il loro equipaggiamento può essere riutilizzato, una volta che siano state uccise.

Il codice necessario alla simulazione della circolazione stradale ha richiesto un lavoro notevole.

Di *Syndicate* possono avervi affascinato diverse cose: se vi è piaciuta la parte tattica in 3D isometrico, allora l'alternativa migliore è *Populous 2* della stessa Bullfrog, la battaglia tra divinità dell'Olimpo che vanta l'alloro del voto più alto mai assegnato da *K*. Se invece siete stati conquistati dall'ambientazione, allora la scelta migliore è il vecchio *Rise of the Dragon* della Dynamix (ancora reperibile su ordinazione): una bellissima avventura grafica ambientata nella Los Angeles del futuro che offre un buon mix di elementi cyberpunk, violenza e antiche tradizioni cinesi. *Laser Squad* è caratterizzato da problemi tattici simili a quelli incontrati in *Syndicate* (equipaggiare una squadra di uomini e guidarli attraverso una serie di missioni). È più limitato in scopo e dimensioni, ma comunque molto divertente. Infine *Dune II*, della Westwood/Virgin, ricorda molto la struttura di gioco di *Syndicate*, con i suoi scontri tra veicoli in tempo reale, ed è probabilmente il titolo che più gli si avvicina.

VOGLIO IL VECCHIO CACCIATORE, CON LA SUA MAGIA...

Gli agenti nemici sono l'osso più duro da rodere. Hanno equipaggiamento e innesti bionici pari ai nostri o superiori, e generalmente sono più numerosi. Si avventano sugli avversari come falchi, sparando a ripetizione, e sfruttano intelligentemente la situazione tattica, utilizzando ripari o facendo gioco di squadra. Può accadere, talvolta, che più sindacati nemici intervengano nella stessa missione, e in questo caso può essere una pacchia vederli combattere tra di loro. Non è però una pacchia quando due o più sindacati decidono di coalizzarsi contro di noi...

Se le cose vanno proprio male, ci sono due opzioni estreme: il "bottone del panico" (attivato premendo contemporaneamente i due pulsanti del mouse) manda al massimo i livelli IPA di tutti gli agenti e ordina loro di sparare all'impazzata.

In alternativa, premendo CNTRL + D si fa esplodere l'agente selezionato con effetto devastante. Occhio, perché gli agenti dei sindacati nemici non sono restii ad avvalersi di questa soluzione.

La vista in 3D isometrico è molto bella, ma non priva di difetti - dovuti soprattutto ai problemi derivanti dalla prospettiva. Gli agenti scompaiono dalla vista quando passano dietro a un palazzo o entrano in un edificio.

Questo non è un problema per i nostri agenti, dal momento che il numerino che li identifica - sospeso sopra alla loro testa - è sempre visibile.

È però fastidiosissimo quando si tratta di avere a

(sinistra) Un'azione di gruppo concentra il nostro fuoco ma richia di fare cadere tutti gli agenti in un'imboscata.
(sotto) Un veicolo delle forze speciali di polizia.

TUTTO IL CYBERPUNK DAL CIBBERPUNC AL SAIBERPANK

Se siete interessati a questa ambientazione, in questo box vi forniamo una serie di titoli consigliati tra la notevole produzione editoriale-cinematografica.

LIBRI

***Neuromante*, di W Gibson (1984) - Editrice Nord, collana Cosmo Oro**

È il titolo che per definizione ha inaugurato il movimento cyberpunk. Il futuro creato da Gibson è affascinante e molto verosimile, ma la trama è incredibilmente complessa e lo stile frammentato di Gibson non ne facilita la lettura.

***Senza Tregua*, di J. A. Effinger (1987) - Editrice Nord, collana Cosmo Argento**

L'insolito cyberpunk arabo di Effinger è meno cerebrale di quello di Gibson, ma altrettanto tecnolocizzato e violento. La lettura è più semplice, e la trama coinvolgente ,unita a un protagonista davvero simpatico lo rendono probabilmente il libro consigliato a tutti.

***Il Cacciatore di Androidi*, di Philip K. Dick (1968) - Editrice Nord, collana Cosmo Oro**

È il romanzo che ha ispirato *Blade Runner*. Sebbene sia molto diverso dal film, è altrettanto tetro e angosciante. Le tematiche trattate sono la perdita di personalità dell'individuo e la speranza di trovare i valori dimenticati in esseri artificiali (i replicanti). Non un romanzo di facile lettura, ma profondo e molto poetico.

FILM

***BLADE RUNNER*, DI RIDLEY SCOTT (1982)**

Da molti viene considerato il vero film culto degli anni '80. La Los Angeles del 2019 è un crogiolo dove decine di razze vivono tra palazzi incredibilmente alti e decadenti, mentre la pioggia acida cade incessantemente e il sole è solo un pallido ricordo. La caccia del detective Deckart ai replicanti fuggiti, il suo amore per la replicante Rachael e il monologo di morte del capo dei replicanti, Roy, sono entrati nella leggenda del cinema.

***ROBOCOP*, DI PAUL VERHOEVEN (1987)**

Probabilmente il film dove gli innesti cibernetici sono trattati con la maggiore varietà e spettacolarità. Un agente di polizia ucciso in uno scontro a fuoco viene trasformato nel poliziotto definitivo: un essere mezzo uomo e mezzo macchina programmato per mantenere l'ordine. È il papà degli agenti di *Syndicate*!

***AKIRA*, DI KATSUSHIRO OTOMO (1987)**

Il film a cartoni animati tratto dalla celebre serie a fumetti giapponese ha suscitato reazioni discordi. A noi piace tantissimo per l'accuratezza dell'animazione, i personaggi azzeccati, una forte componente di parapsicologia e alcune scene d'azione veramente notevoli, il tutto condito da una trama coinvolgente e emozionante.

che fare con un agente nemico, non segnalato.

I nostri uomini possono subire ferite multiple da un nemico che noi non possiamo vedere (ma loro sì) prima che riusciamo a identificarne la posizione e a freddarlo. Certo, questo non ha effetto sugli agenti che stanno agendo indipendentemente, ma è un peccato dover rinunciare al controllo su un agente solo perché non lo si vede.

Se la missione viene felicemente risolta, il territorio diventa nostro.

I territori sono fonte di profitto: tanti territori, tanto profitto. Inoltre è possibile variare il livello di tassazione, con il rischio però di rendere la popolazione infelice e convincerla a disertare.

Il denaro così ricavato può immediatamente essere reinvestito in ricerca tecnologica e nella pianificazione di nuove missioni.

NON SO QUANTO CI GIOCHERO'... MA, IN FONDO, CHI LO SA?

Syndicate è uno dei giochi più divertenti a cui mi sia capitato di giocare da tanto tempo. La Bullfrog non ha davvero tradito le aspettative con questo suo titolo. Non ha lo spessore e la maestosità di *Popolous II* (che reputo comunque irraggiungibile sotto questo punto di vista), ma è comunque un gioco coi fiocchi: frenetico, vario, ricco di tensione e di situazioni interessanti e, cosa più importante, capace di soddisfare le esigenze di una vasta fetta di pubblico, dagli smanettoni puri agli Schwartzkopf da mouse e tastiera. La necessità di trovare sempre nuove soluzioni ai problemi proposti è l'elemento che più di ogni altro tiene desta la longevità del gioco.

Vincenzo Beretta

L'aeronave dalla quale sorvegliamo la città

L'introduzione mostra la creazione di un cyborg con il "dispositivo Leonardo". Chissà perché questo strano nome...

Genere Azione/Strategia
Casa Bullfrog
Sviluppatore Interno

- Ambientazione affascinante ricostruita nei minimi dettagli.
- Frenetico ed emozionante.
- Intelligenza artificiale da manuale.

- Dopo un po' le missioni diventano leggermente ripetitive.
- La possibilità di cambiare il punto di vista nella mappa 3D avrebbe risolto alcuni problemi.

Versione PC

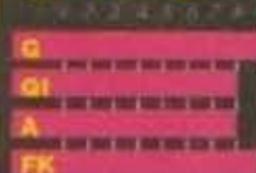
***Syndicate* occupa circa 12Mb su hard disk. La grafica è in VGA 640 x 480 a 16 colori (anche se grazie all'intelligente utilizzo di tecniche di *dithering* è difficile crederlo). Il programma supporta unicamente AdLib e Soundblaster. La musica e gli effetti sonori sono molto buoni (al punto che non è improbabile che i vicini chiamino la polizia temendo un conflitto a fuoco, se giocate a tutto volume), ma qualche esempio di parlato digitalizzato in più oltre a quelli presentati non sarebbe stato male.**

Versione Amiga

I programmatori giurano su quanto hanno di più caro che sarà veloce quanto la versione PC. Non si sa se è prevista una versione apposita per Amiga 1200.

K VOTO

940 PC

G
GI
A
FK

Se amate William Gibson, recitate a memoria i dialoghi di *Blade Runner*, avete capito il finale di *Akira* e saltereste un esame all'università piuttosto che perdervi una partita a un GdR cyberpunk, allora compratevi subito *Syndicate*. Altrimenti... compratelo lo stesso! *Syndicate* non è solo ultraviolenza concentrata, ma anche pianificazione tattica, prontezza di riflessi, sangue freddo e capacità di improvvisare. Una missione preparata e condotta per venti snervanti minuti può giocarsi sul filo di una manciata di secondi e di un breve attimo nel tirare un grilletto, e non ci sono premi per i secondi arrivati. Il sistema di gioco, salvo per i marginali difetti illustrati nella recensione, è praticamente perfetto. Mentre giocavo pensavo che potrebbe essere applicato con successo ad avventure, wargame e altre ambientazioni - una sul genere di *Aliens* sarebbe fantastica. Un altro centro della Bullfrog. L'edizione che vedremo, distribuita dalla C.T.O., è integralmente in lingua italiana.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

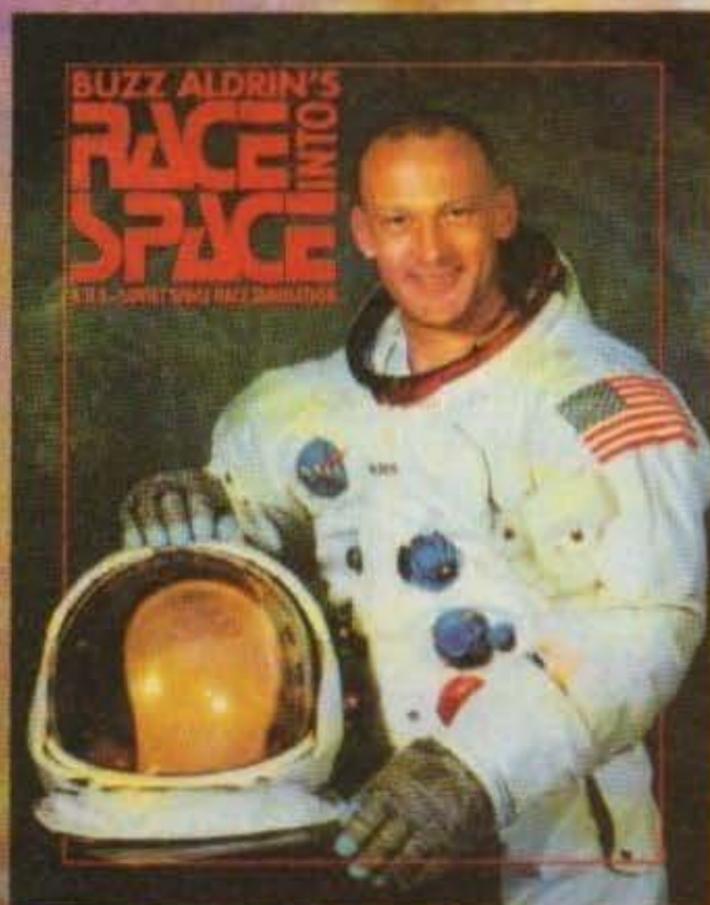
http://www.oldgamesitalia.net/

"I primi passi dell'uomo nello spazio furono al centro della più grande e pericolosa corsa tecnologica...tocca a voi ora cambiare il corso della storia!"

AVETE LA STOFFA GIUSTA PER VINCERE LA CORSA?

- Interpretate il ruolo del direttore della missione del programma spaziale americano o sovietico
- 100 animazioni, foto e voci digitalizzate
- 30 razzi e navi sovietiche segrete mai lanciati
- 40 missioni tra cui soccorso spaziale di emergenza
- 140 astronauti da reclutare e addestrare tra cui Buzz Aldrin e Neil Armstrong
- Opzione a 1 o 2 giocatori
- Disponibile per PC

Interplay

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:
Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (Bo)
051/753418

PRINCE OF PERSIA 2
The shadow and the flame

Signore e signori per la vostra e la nostra gioia il principe è tornato! Non stiamo parlando dell'uscita dell'ultimo album di Prince, neppure di un, quantomai improbabile, ritorno di Giannini nella nazionale di Sacchi... Tranquilli, non si tratta neppure di un ritorno dei Savoia in Italia: il principe di cui stiamo parlando è l'unico vero principe del videogioco: il Principe di Persia.

Vi ricordate quell'omino vestito di bianco che si era perdutamente innamorato - perfettamente ricambiato, ovviamente - della figlia del Sultano di Persia, una invero splendida figliola (ne avreste mai dubitato? Quando mai si è vista la figlia di un Sultano bruttina... chessò, magari col naso storto o le caviglie grosse... Mai! tutte bellissime), ma che puntualmente aveva trovato nel gran visir - essere quantomai spregevole - un pericoloso e feroce antagonista?

Ricordate le peripezie che il nostro amico aveva dovuto compiere, le guardie che aveva dovuto trucidare, i 12 interminabili livelli di gioco che aveva dovuto superare, passando dalle segrete e salendo fino ad arrivare alle sontuose sale del palazzo, per riuscire a liberare la sua amata, caduta nel frattempo sotto le grinfie dell'odiato, ma potentissimo visir Jaffar (più il nome di un agrume che quello di un visir)? Ebbene è proprio per chi non ricordasse tutto ciò che la sequenza iniziale di *Prince of Persia II* fa una specie di riepilogo delle puntate precedenti. Ed è qui che scopriamo cosa è successo al termine della precedente avventura: i due piccioncini tubanti sono riusciti ad ottenere il consenso dell'illuminato Sultano al loro matrimonio, e così vivono felici e contenti... per 11 giorni.

Questo il tempo che il vile Jaffar ha impiegato per riorganizzarsi un attimino e mettere in pratica il suo nuovo, perfido piano. Grazie a una magia Jaffar assume le sembianze del povero principe e gli si sostituisce. Il vero principe, che grazie alla stessa magia non viene più riconosciuto come tale, si presenta ignaro a palazzo e trova una sua fotocopia vivente che gli aizza contro tutto il corpo di guardia. Appena il tempo di pensare "Allah cantante, è proprio il mio anno fortunato!" e il nostro eroe si ritrova un manipolo di corpulente guardie alle spalle. Un guizzo felino e il nostro principe trova la fuga saltando da una finestra.

È da questo punto che comincia l'avventura vera e propria, quella giocata. I comandi che ci permet-

Ecco il povero principe in fuga da palazzo, inseguito dal corpo di guardia al gran completo. Notate oltre allo splendido background, la plasticità di movimento del personaggio.

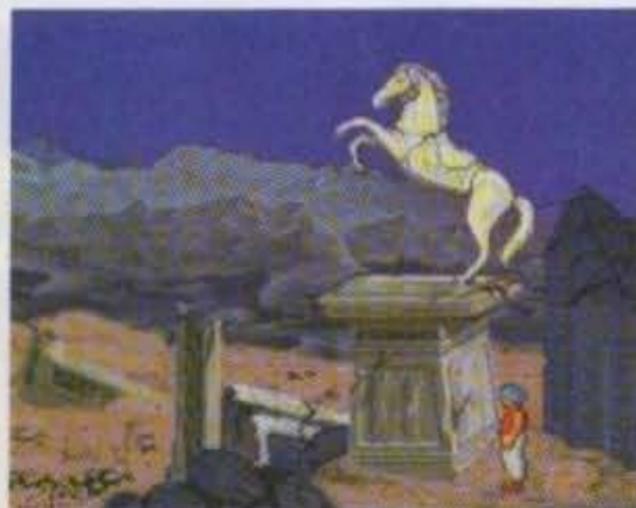
Sopra: il principe tenta di aggrapparsi disperatamente a un vascello in partenza.
Sotto: la nostra ombra sta per essere schiacciata in una trappola, una delle poche a lei letali.

Sopra: l'amletico dubbio: scegliere l'uscita di destra o quella di sinistra?
Sotto: il principe ha trovato una nuova spada: a voi scegliere se raccoglierla o meno...

Una delle sfide più avvincenti che si trova a dover affrontare il nostro principe: contro uno scheletro immortale, su un ponte... non molto stabile. Ci sarà da sudare parecchio!

tono di manovrare il principe (si può giocare anche con il joystick, ma personalmente ritengo sia molto più pratico controllare il principe dalla tastiera) sono gli stessi del primo episodio più uno. Il nuovo tasto (Control, che va ad aggiungersi alle frecce direzionali e al tasto di maiuscolo) viene impiegato per far sguainare al nostro personaggio la spada quando ne abbia voglia. Anche questo è un passo avanti rispetto al primo *Prince of Persia*, nel quale la spada veniva sguainata automaticamente in presenza di un nemico. Il sistema di controllo del principe viene in questo modo migliorato pur rimanendo praticissimo. Questa è la dimostrazione del fatto che il buon Mechner, padre del primo e del secondo *Prince of Persia*, ha ben capito che la semplicità di gestione del personaggio è stata uno dei punti di forza che hanno fatto la fortuna del gioco, e che non doveva essere eccessivamente complicata.

L'impatto grafico del gioco è notevole. Il primo contatto lo si ha con la parte di narrazione iniziale (di cui ho già parlato) realizzata con splendide animazioni (oltre che con la voce digitalizzata del narratore per quanti avessero una scheda sonora in grado di supportarla). Ma la prova del nove la si ha quando il gioco vero e proprio ha inizio, e cioè dopo il volo del principe fuori dalla finestra. La cosa che colpisce maggiormente a prima vista è lo splendido background, soprattutto se paragonato con quello, sobrio ed essenziale, del primo episodio. Colori e cesellature grafiche si sprecano per rappresentare gli esterni del palazzo del sultano. Terminato l'effetto-stupore causato dalla ricchezza del background l'occhio inevitabilmente casca sul principe. Rispetto alla prima realizzazione del gioco la sua figura è leggermente più grande, e più studiata nei dettagli. In testa un turbante celeste, e invece del "completino bianco" di un tempo un paio di pantaloni bianchi e un gilet rosso. Ai piedi le classiche scarpe arabe con la punta rivolta verso l'alto.

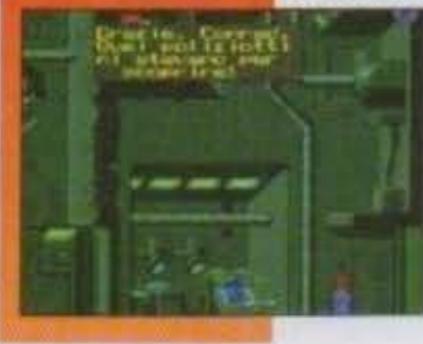
Questa cura dei particolari la troviamo e la troveremo anche in tutti gli avversari che il nostro principe avrà modo di incontrare nel corso della sua avventura: siano essi serpenti, teste mozze, sacerdoti o quant'altro possa capitargli di fronte, o anche di schiena. Già, al nuovo *Prince of Persia* è infatti consentito (ancorché sconsigliato per la sua incolumità) combattere contemporaneamente con due diversi avversari uno di fronte e uno alle sue spalle. Dopo aver sguainato la spada basterà premere il tasto di maiuscolo (shift) e la direzione in cui vogliamo farlo combattere, e questi si girerà da quella parte. Va peraltro detto che il sistema ha un suo automatismo, per cui se il principe è voltato verso sinistra, e gli compare un avversario a destra (ovvero alle sue spalle) sarà sufficiente fargli sguainare la spada, e contemporaneamente e autonomamente si volterà nella direzione del suo avversario, pronto ad entrare in combattimento. In altri casi, invece, potrà essere molto utile far girare su se stesso il principe a spada sguainata. Questo sarà indispensabile per esempio quando ci si troverà su un piano diverso rispetto a quello dell'avversario con il quale vogliamo entrare in combattimento. In questo caso infatti non funziona la rotazione automatica del nostro personaggio.

Che splendido cavallo! Scusi, sa indicarmi la strada per La Mecca? Beh, che fa, lo gnorri...

Oh, oh, questo salto pare un po' troppo lungo anche per me: bisognerà trovare qualcosa che mi aiuti a passare.

Se già Prince of Persia I era da considerarsi un classico da avere a tutti i costi come chiamare un gioco che ne ha mantenuti tutti i pregi eliminandone i pochi difetti?

Per quanti abbiano già giocato al primo *Prince of Persia* prendere confidenza con queste nuove opportunità sarà operazione da poco. Anche per chi non avesse mai giocato al precedente episodio comunque, l'operazione è semplicissima grazie proprio a quella praticità di controllo del personaggio di cui si è già parlato come di uno dei più importanti punti di forza del gioco. Parlando dei movimenti concessi al principe, bisogna annotare qualche novità. Oltre alle consuete possibilità (correre, saltare in lungo, saltare in alto ed arrampicarsi, passo cauto, scendere, estrarre la spada, dare stoccate e parare i colpi, accosciarsi) ce ne sono di nuove, anche se non sono attivabili se non in determinate occasioni. In presenza di una lama nascosta orizzontalmente nel muro a circa un metro di altezza (passando davanti alla quale si verrebbe

Il nostro tappeto volante sembra rallentare: pare proprio di essere arrivati al capolinea. Chissà cosa troveremo all'interno di questo rudere...

Questo splendido tappeto volante serve per portarci dal dungeon sotto il palazzo ad una località ancora sconosciuta...

Per chi, affascinato dal secondo episodio della saga di *Prince of Persia*, volesse cimentarsi con altri giochi del genere, il consiglio che possiamo dare è quello, prima di tutto, di avventurarsi nel primo *Prince of Persia*. Visto che molti di voi avranno già portato a termine anche questo possiamo consigliare anche l'ottimo *Gods* dei Bitmap Brothers o il più recente *Flashback*. Rispetto ai due episodi di *Prince of Persia*, sia in *Gods* che in *Flashback* ha una maggiore predominanza la componente arcade rispetto a quella d'avventura. Per quanto riguarda il personaggio, lo studio dei suoi movimenti e la sua fluidità *Gods* non partecipa alla competizione, e tra il protagonista di *Flashback* e il nostro principe vince agevolmente il primo. Per quanto riguarda il gioco le opinioni sono discordanti, io preferisco *Prince II*, altri in redazione sono per il gioco della casa francese: de gustibus...

http://www.oldgamesitalia.net/

Cosa non si farebbeper conquistare una bella figliola...

Op, op cavallino, questo si che è stato un bell'acquisto

Genere Avventura/Arcade
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Broderbund

• Grafica migliorata
• Vastità di gioco longevità

• Personaggio un po' meno fluido

Versione PC

Quella che abbiamo provato era la versione per PC, che tra l'altro è stata la piattaforma su cui è nato *Prince of Persia II*. Le istruzioni segnalano il 286 a 10 MHz come macchina minima indispensabile per far girare *Prince of Persia*. In realtà abbiamo avuto modo di vederlo su un 386SX a 16 Mhz e ci è parso piuttosto rallentato nei movimenti e nello scorrimento dell'immagine. Tutto regolare dal 386 puro in su. Il programma occupa cica 8 Mb su HD e chiede a gran voce una scheda audio per poter godere della splendida colonna sonora

K VOTO

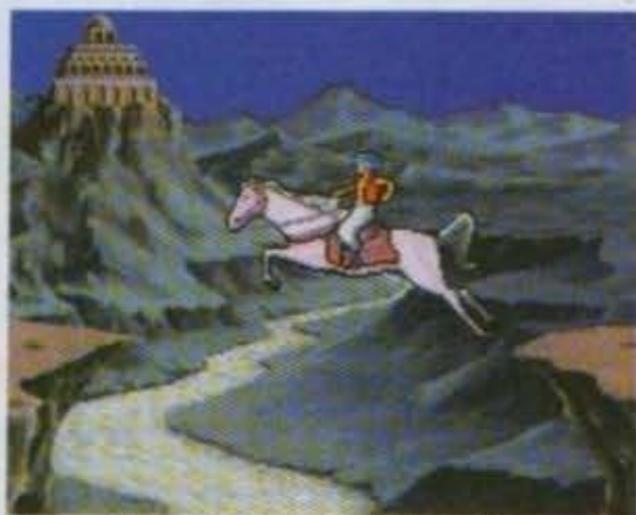
938 PC

Migliorare qualcosa che già rasentava la perfezione non era impresa facile, eppure il buon Jordan Mechner ci è riuscito, e alla grande. E infatti è solo giocando a *Prince of Persia II* che vengono alla luce i (peraltro trascurabili) limiti del primo episodio: background e avversari monotoni, storia scarna e variabilità del gioco limitata. Tutto questo ora non c'è più, e il gioco sembra veramente non avere più alcun difetto. Per i più pignoli possiamo segnalare una fluidità leggermente inferiore per quel che riguarda i movimenti del Principe e la necessità di una macchina un po' più potente del 286 a 10 MHz segnalato nelle istruzioni per vedere girare il programma senza scatti. Grandiosa anche la colonna sonora e soprattutto gli innumerevoli effetti digitalizzati. In definitiva un capolavoro!

CURVA INTERESSE PREVISTO

affettati a metà!) il principe può per esempio strisciare per terra a "passo di leopardo". Se ci si trova a dover combattere con un serpente o comunque con un qualche avversario strisciante, le stoccate che daremo saranno automaticamente indirizzate verso il basso.

Altra grossa novità che riguarda il povero principe è quella delle magie. Non è solo costretto a subire quelle del malefico visir, ma può a sua volta effettuarne di proprie. Non molte, in verità, ma quelle giuste a togliere dagli impicci in certe situazioni particolarmente spinose. La prima magia è quella dell'ombra, conseguenza diretta delle malignità di Jaffar. L'incantesimo che questi ha realizzato per clonarci ci ha infatti lasciato la possibilità di creare a nostra volta un ombra di noi stessi. Quando useremo questa particolare facoltà il nostro corpo cadrà a terra esanime, e da questo si solleverà un ombra nera in grado di fare tutto quello che sappiamo fare noi, con in più la particolarità di non temere lame o spade di alcun tipo, né salti di qualsiasi dimensioni: l'ombra è quasi invulnerabile!

Però, ovviamente c'è un però, altrimenti sarebbe tutto troppo facile, creare la vostra ombra è molto costoso, e vi consiglio di farlo solo quando ve ne sia effettivamente la necessità. Perché? Beh, non voglio rovinarvi il gusto del gioco: provate e ve ne accorgerete. Come fare? Beh, basta dare un occhiata sul manuale: è spiegato molto chiaramente, non vi pare? L'altra arte magica che abbiamo la possibilità di apprendere con il trascorrere del gioco (contrariamente a quella dell'ombra che in realtà conosciamo sin dall'inizio, ma che vi consiglio di non provare per un bel pezzo!) è quella della palla di fuoco. Un'arma potentissima che potremo impiegare per sconfiggere i nemici più "tignosi".

Lasciando il personaggio per analizzare il gioco in sé non posso che ripetere quello che ho già detto in precedenza. Anche da questo punto di vista è stato tenuto tutto ciò che di buono c'era in *Prince of Persia I* (e non è poco), ed è stato migliorato tutto il migliorabile. Molto più ricchi e vari i background, molto più differenti tra loro gli avversari da affrontare, molto più ricco il gioco di imprevisti e colpi di scena, molti e nuovi i trabocchetti che si incontrano per strada, molto aumentata la mole di gioco, molte di più le diverse possibilità di terminare un determinato livello. Per darvi un'idea, alla fine di un certo livello ci si trova di fronte a due porte di uscita, entrambe aperte, che portano a due nuovi livelli... diversi tra loro. A voi scegliere quale strada intraprendere, rimanendo per tutto il gioco (ve lo dice uno che lo ha provato) con l'amletico dubbio di avere scelto la strada più lunga, dura o difficoltosa (almeno fino a quando Paolo Paglianti non vi svelerà tutti i segreti sulle pagine dei TNT). Insomma, se già *Prince of Persia* poteva essere considerato a tutti gli effetti un "classico" da avere a tutti costi, come dovremmo definire un gioco che ne ha mantenuto tutti i pregi eliminandone i pochi difetti?

Per quel che mi riguarda potrei andare avanti per ore, raccontandovi nel dettaglio le caratteristiche dei vari livelli di gioco, ma penso che questa operazione sarebbe controproducente per tutti quelli che abbiano l'intenzione di cimentarsi in proprio in questa avventura, ai quali non posso che rivolgere un in bocca al lupo: se terminare *Prince of Persia I* era stata impresa lunga e difficile, molto più lo sarà *The Shadow and the Flame*. Prima di acquistare il gioco compratevi il necessario per la sopravvivenza prolungata all'interno delle mura di casa vostra: chili di pasta, bottiglie di acqua minerale, sacchetti di patatine e quant'altro vi paia opportuno. Non dimenticate una segreteria telefonica (per non farvi interrompere sul più bello), un condizionatore d'aria (l'estate è alle porte) e qualche dozzina di scatole di tranquillanti (capirete presto perché). Insomma, non è che i videogiochi costino tanto, sono gli optional che non scherzano!

Diego Antonelli

Il principe gironzola in un tetro e pericolosissimo tempio, ricco di insidie e di tranelli di ogni genere. Bisogna tenere gli occhi ben aperti!

Il principe alle prese con un sacerdote del tempio. Avversari legnosi e duri da combattere. E' bene arrivare a questo punto con un bel po' di boccette-vita di scorta!

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Airline Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il bimotore turboelica *Shorts 360.* Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!

L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).

In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il **manuale completamente in italiano** (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

KVOTO 968

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo a:

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174
Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

virtuali

Tutto ciò che hai sempre desiderato acquistare direttamente nella tua città... ...finalmente a tua completa disposizione!

specialisti in simulazione di volo:
✈ ricreativa ✈ didattica
✈ professionale

Prodotti esclusivi, anteprime, edizioni limitate, giochi di ruolo, simulazioni strategiche e hint books.
L'unico negozio a Milano dove provi i prodotti prima di acquistarli!
Grande assortimento di CD ROM.
Specialisti in sistemi MS-DOS.

VIRTUALI SRL
VIA RASORI 8 (MM Pagano) ◆ MILANO

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 LUGLIO 93

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOG[O] SOFTMAIL!

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

Freddy Pharkas — **99.000**
➡ PC, 286/12, VGA, hard disk
Dal creatore di Leisure Suit Larry ecco le esilaranti avventure del nuovo personaggio digitalizzato nel più tipico scenario del Far West

Aces Over Europe — **110.000**
➡ PC, 386/25, 4Mb, VGA, Dos 5, HD
L'attesissimo sequel di Aces of the Pacific: il teatro europeo nella IIa Guerra Mondiale

Betrayal at Krondor — **110.000**
➡ PC, 386sx, 2Mb, VGA, Dos 5, HD
Un RPG di grande portata ispirato alle opere di R.E. Feist

Fields of Glory — **119.000**
➡ PC, 386, 1Mb, VGA, HD
Una simulazione strategica concepita con criteri e tecniche di realizzazione a dir poco rivoluzionarie

Harpoon 1.32 Upgrade — **20.000**
➡ Aggiornatore anche per 386; con nuovi scenari (richiede Harpoon)

Pirates! Gold Edition — **119.000**
➡ PC, 386, 1Mb, VGA, HD
Uno dei maggiori successi di Sid Meier riproposto in una splendida versione VGA e SVGA

RICHIEDI L'ULTIMA EDIZIONE DEL CATALOGO GRATUITO SOFTMAIL A COLORI!

SCENERY ITALY

FIUMICIN[O]

RICHIEDE: FLIGHT SIMULATOR 4.0B, WESTERN EUROPEAN AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER, CONTIENE CARTINE JEPPESEN, BOTTLANG, OLTRE 100 FILES!

120.000

ULTIMI ARRIVI GIA' DISPONIBILI PER PC

AD&D: Unlimited Adventures, G-Force, Sid's Meie[r] Trilogy, Task Force Admiral Edition, 7th Guest (C[D])

AMPIO ASSORTIMENTO PER CD-ROM PC A PARTIRE DA LIT.49.000!!!!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

PREFISSO E N° TELEFONICO

INDIRIZZO E N° CIVICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K • 15/7/93	Spese di spedizione Lit.	8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia:

N° della Carta di Credito

Scadenza

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A

JORDAN MECHNER

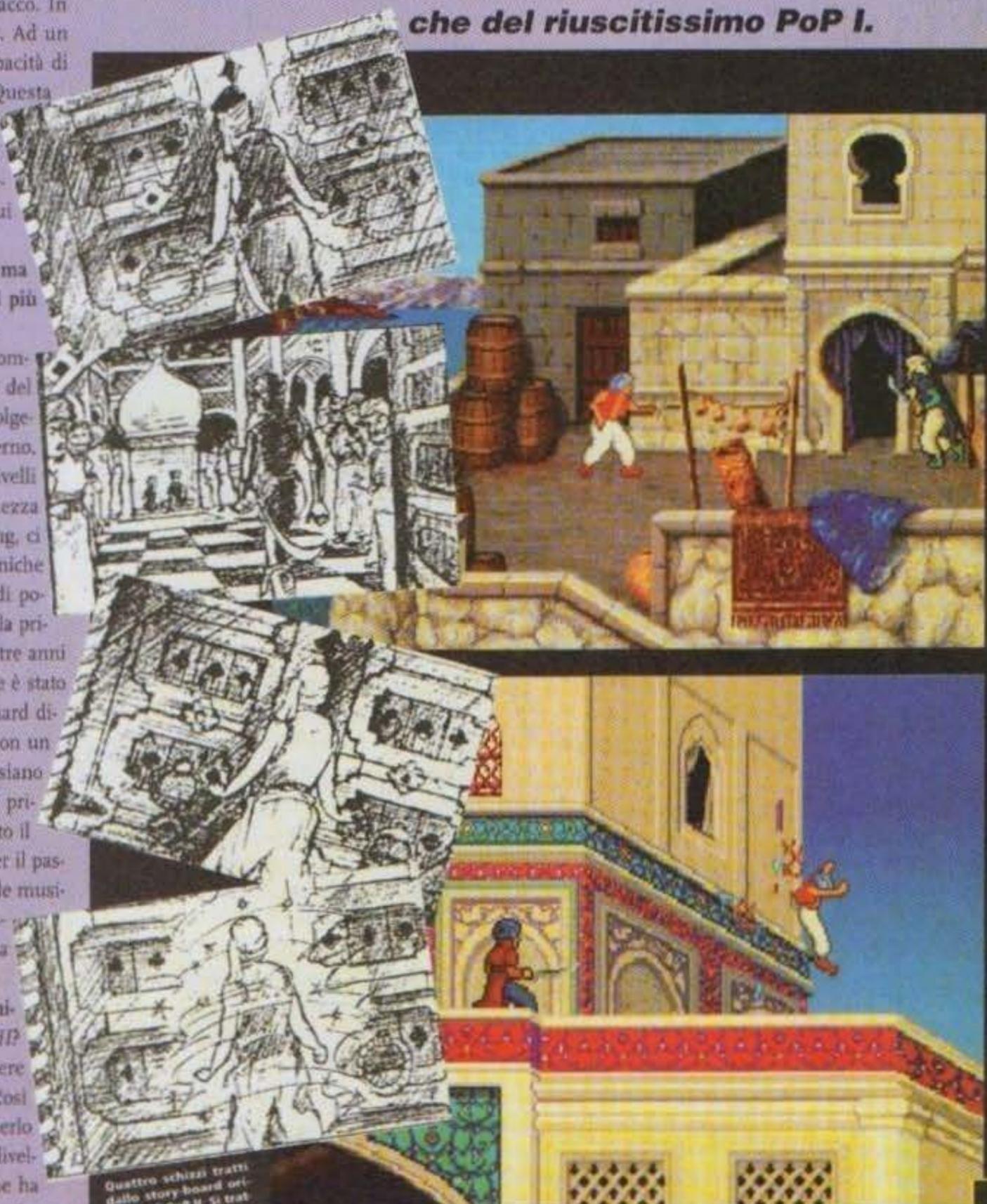
Il mitico programmatore del primo e secondo episodio della saga di Prince of Persia si concede alle domande di K, spiegando le difficoltà degli esordi, il grosso successo sopravvenuto e lo sforzo compiuto per realizzare un seguito che fosse innovativo, senza rinunciare alle fortunate caratteristiche del riuscitissimo PoP I.

Una delle meraviglie di *Prince of Persia* erano le animazioni. Avete apportato qualche significativa innovazione? Ho tentato di mantenere i controlli del gioco il più possibile semplici ed essenziali, così come lo erano in *Prince of Persia I*, ciò non ostante abbiamo aggiunto ai movimenti del personaggio un sacco di possibilità. Per esempio adesso può buttarsi a terra e avanzare strisciando a pancia in giù. Può colpire verso il basso con la sua spada per cercare di uccidere un nemico a terra, come potrebbe essere un serpente. Può girare su se stesso anche mentre sta combattendo, in modo da poter fronteggiare un duplice attacco. In più gli abbiamo dato delle abilità magiche. Ad un certo punto, per esempio, acquisisce la capacità di clonare se stesso, generando un ombra. Questa può muoversi in tutta libertà, e può essere utilizzata per fare cose che con il tuo corpo non saresti in grado di fare. Ovviamente questo non è tutto, ma preferisco fermarmi qui per non rovinarvi la sorpresa.

La grafica in *Prince of Persia* era semplice, ma molto efficace. Avete creato un background più dettagliato?

La grafica del background di *Prince II* è incommensurabilmente più ricca rispetto a quella del primo. Mentre in quest'ultimo l'azione si svolgeva totalmente ed esclusivamente in un interno, nel nuovo episodio sono stati inseriti dei livelli all'aperto. Per quanto riguarda poi la ricchezza dei colori e il livello di dettaglio del rendering, ci siamo pienamente avvalsi di tutte quelle tecniche di gestione della memoria e dell'aumento di potenza del computer rispetto a quando è nata la prima versione di *Prince of Persia* per Apple II tre anni fa. La macchina-riferimento di questa release è stato un computer MS-DOS, con grafica VGA e hard disk, qualcosina in più dell'Apple II da 128K con un floppy da 5.25"... Io penso che le differenze siano tante e tali per cui le scorgerete tutte fin dal primo minuto di gioco. Inoltre abbiamo infarcito il gioco con alcune sequenze non interattive per il passaggio da un livello ad un altro, con splendide musiche, parti narrate e delle illustrazioni che aiutano enormemente a creare l'atmosfera giusta per il gioco.

Quali sono stati i punti fermi su cui avete iniziato a lavorare per realizzare *Prince of Persia II*?

Beh, in primo luogo ho cercato di mantenere equilibrato il rapporto tra azione ed enigmi, così come lo era in *Prince I*. Non ho voluto renderlo troppo difficile, specialmente nei primissimi livelli, dato che so per certo che molta gente che ha giocato e si è appassionata al primo *Prince* non faceva parte della schiera dei videogiocatori accaniti. Un nu-

Quattro schizzi tratti dallo story-board originale di PoP II. Si tratta di immagini che andranno a formare una delle sequenze non interattive di cui il gioco è ricco

Due esempi della nuova fastosa grafica di background che caratterizza notevolmente Prince of Persia II dal suo predecessore. Un'altra peculiarità sono i livelli con passaggi "all'aperto", al di fuori cioè dei vari dungeon nei quali il povero principe si ritrova.

Un immagine tratta da una delle sequenze non interattive che intervallano i passaggi tra un livello e il successivo, facendo da filo conduttore per la trama dell'avventura
Sopra il principe si trova impegnato in uno dei tanti enigmi che costellano il gioco.

mero sorprendente di lettere che ho ricevuto proprio al riguardo di *Prince of Persia I* proviene da persone adulte, o da persone che non sono abituali giocatori di videogames, e non è mia intenzione rendere il gioco così difficile da scoraggiarli ad andare avanti. Ciò non ostante devo ammettere di avere incluso nei livelli più avanzati di *PoP II* degli enigmi che metteranno a dura prova le celluline grigie di tutti i giocatori.

Un altro punto fermo che mi sono imposto è quello che riguarda i comandi: dovevano rimanere semplici come nel primo. Credo di essere riuscito nel mio intento, visto che anche i due o tre nuovi movimenti consentiti al principe vengono perfettamente gestiti dagli stessi tasti (più uno) della vecchia edizione. Io, lo ammetto, sono abbastanza scoordinato nell'uso del joystick, e mi trovo assolutamente spiazzato con giochi tipo *Street Fighter* dove ti ritrovi con una cinquantina di diverse combinazioni joystick/tastiera per ottenere altrettanti movimenti diversi. Non ho nulla contro questi giochi: semplicemente io non riesco ad usarli.

Quello che poi ho tentato di fare in *PoP II* è stato dare maggiore varietà e ricchezza alla giocabilità. Questo è il risultato di un team di sviluppo più ampio e di un budget più cospicuo. Rispetto al primo episodio nel *PoP II* siamo riusciti ad inserire un maggior numero di avversari e una più varia composizione di trappole e tranelli. Poi abbiamo anche inserito qualche interessante colpo di scena, che per ovvi motivi non vi posso descrivere...

Col senno di poi non avresti cambiato nulla del primo *Prince of Persia*? E se la risposta è affermativa, questi cambiamenti sei riuscito ad inserirli in *PoP II*?

Ti dirò, io sono stato molto contento del primo *Prince of Persia*. L'unica cosa che non rifarei è la programmazione originale su Apple II. Siamo dovuti ricorrere ad un sacco di compromessi soprattutto nella grafica dei dungeon del palazzo che alla distanza dei 12 livelli finivano per risultare un po' monotoni, questo a causa delle limitazioni di una macchina a 128K a 4 colori. Credo di non aver ripetuto questo errore in *PoP II*.

Avevi già programmato la realizzazione di un sequel per *Prince of Persia*, oppure ti sei deciso a realizzarla in seguito al grosso successo ottenuto dal gioco?

Ho sempre sperato di riuscire a realizzare un *PoP II*. Per i primi due anni, quando il gioco stentava a decollare come vendite, non trovavo molto entusiasmo da parte dei produttori. Comunque l'idea di andare avanti con la storia l'ho sempre avuta. Mentre realizzavo la versione per l'Apple ho creato una cartellетta sulla quale annotavo tutte le buone idee che non riuscivo ad inserire nel gioco per mancanza di memoria, di tempo o di qualsiasi altra cosa.

Quanto hai lavorato a *Prince of Persia II*?

Ho iniziato a lavorare a *Prince II* nell'estate del 1991. Lo sviluppo vero e proprio però è cominciato nell'ottobre di quell'anno: dunque ci abbiamo messo quasi un anno e mezzo.

Il team che ha lavorato a *Pop II* è più numeroso di quello che ha lavorato al primo episodio? Avete "confermato" qualcuno?

Il team che ha lavorato a *PoP II* è di gran lunga il più numeroso tra quelli con cui ho mai lavorato. Nulla di paragonabile a quello che aveva lavorato all'originale del primo episodio, e che era composto da me e... me stesso. Ricordo che mio padre collaborò con me per un paio di giorni, per la realizzazione della colonna sonora... Per la realizzazione della versione IBM si cominciò invece a formare una vera e propria equipe che si faceva carico di tutti quei lavori di cui in genere dovevo occuparmi io: a me il compito di dirigere. Un modo nuovo di lavorare che mi è subito piaciuto molto. Anche perché i vari specialisti di ciascun settore riescono a fare il proprio compito molto meglio di come non lo facessi io. Molte delle persone che hanno lavorato alla versione IBM del primo *PoP* hanno preso parte anche alla programmazione di *PoP II*.

Avendo lavorato direttamente alla versione per Pc, ci puoi dire quanto e come avete sfruttato le potenzialità delle macchine Ms-Dos?

Beh la cosa che abbiamo cercato di sfruttare maggiormente sono le capacità sonore e di campionamento suoni che ha un Pc dotato di schede sonore...

E in particolare?

In particolare abbiamo realizzato un mucchio di effetti sonori digitalizzati. Il giocatore può essere ucciso in un mucchio di nuove maniere, e il sonoro aggiunge a queste sequenze un grandissimo impatto. Per alcuni di questi effetti il sound designer si è categoricamente rifiutato di dirmi in che modo li ha creati... e a ben pensarci sono contento di non saperlo!

Che schede sonore supporta *PoP II*?

Io raccomando a tutti l'utilizzo di una Soundblaster.

Pensate di convertire *Prince of Persia II* per altri formati?

Stiamo già lavorando alla versione per Macintosh

Cosa farai quando avrai chiuso anche il capitolo *Prince of Persia II*?

Sto mettendo insieme un piccolo team di sviluppo per lavorare ad un nuovo gioco che non avrà nulla a che fare con quanto ho fatto fino ad oggi. Visto che l'idea è ancora allo stato embrionale non ne vorrei parlare. Posso solo dirti che il nuovo gruppo si chiamerà Smoking-Car Productions, che avrà sede a San Francisco, e che i tempi di lavorazione per il gioco saranno di circa un anno e mezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

…SSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

FANTASTICA OFFERTA ESTATE 1993

GAMEBOY

A SOLE L. 125.000 IVA COMPRESA

IL GIOCO PIU ATTESO !

MEGADRIVE SUPER KICK-OFF

COSTRUISCI LA TUA SQUADRA
CREA LE TATTICHE
CONTROLLO REALISTICO DEL PALLONE
REPLAY DELL'AZIONE
CAMPIONATI ITALIANO E INTERNAZIONALE
PARTECIPA A TUTTE LE COPPE
TIRA I RIGORI
A RITMO FRENETICO PER 1 O 2 GIOCATORI

SUPER KICK-OFF: REWRITES THE RULES !

EMULATORI MS-DOS

A-TONCE CLASSIC L.199.000

A-TONCE PLUS 16 MHZ (CON 512 RAM E ZOCCOLO PER COPROCESSORE) L. 349.000

A-TONCE TRASFORMA IL TUO AMOGA 500 IN UN 286. SFRUTTA LE USCITE PARALLELE E SERIALI-MOUSE ANCHE IN MODO DOS. SUPPORTA LE SCHEDE GRAFICHE HERCULES, CGA (COLORI) OLIVETTI (COLORI) E VGA (MONO). SUPPORTA QUALSIASI HARD-DISK AUTOBOOT CORRISPONDENTE ALLE SPECIFICHE COMMODORE CHE USI UN DEVICE DRIVER STANDARD AMIGADOS.
POTETE CREARE FINO A 24 PARTIZIONI CON MS-DOS 4.01, CHE PUO' ESSERE CARICATO DIRETTAMENTE DAL DISCO FISSO. IL MONTAGGIO E FACILISSIMO, SENZA SALDATURE.
INOLTRE IL MOUSE AMIGA PUO' ESSERE USATO DAL DOS COME MOUSE MICROSOFT COMPATIBILE COLLEGATO ALLA PORTA COM1 O COM2.

ATTENZIONE! NOVITÀ KIT HARD- DISK AMIGA 1200

(IL KIT COMPRENDE HD + SOFTWARE + CAVO)

20 MB	L. 280.000	820 MB	L. 690.000
30 MB	L. 340.000	120 MB	L. 980.000
40 MB	L. 390.000	180 MB	L. 1.350.000

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO

TUTTI I PRODOTTI MICROBOTICS SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL srl.

The 7th G

Una struttura di gioco discutibile e contemporaneamente un'esperienza informatica da non perdere. *The 7th Guest* è un prodotto contraddittorio e decisamente difficile da classificare ma una cosa è certa: non potrà lasciarvi indifferenti.

Henry Stauf era un vagabondo malato di mente, che vagava di città in città, vivendo di espedienti e crimini minori. La sua malvagità era totale, e lo portò a entrare in contatto con forze sovrannaturali. Costruì dei giocattoli molto apprezzati da grandi e piccini, che però racchiudevano un potere tremendo: consentivano a Stauf di impadronirsi delle anime dei bambini. Ben presto i possessori dei giocattoli si ammalarono inspiegabilmente e irrimediabilmente, fino a morire.

In seguito anche Stauf morì, non senza aver trasformato la sua casa, che ricorda vagamente La Casa dell'omonima serie di film, in una sorta di eterno supplizio per sei fantasmi, delle cui anime aveva preso il controllo. Questi sei spiriti sono costretti a vivere nella casa, compiendo sempre gli stessi gesti per l'eternità.

A questo punto entriamo in gioco noi, il settimo ospite, un'entità non meglio precisata di nome Ego; il nostro scopo è di liberare gli spiriti dal loro terribile destino risolvendo i complessi rompicapi concepiti dalla folle mente di Stauf e disseminati in ognuna delle ventidue stanze della casa.

La vista è in soggettiva, per cui non sappiamo quale sia il nostro aspetto; possiamo altresì sentire la nostra voce, e vedere gli altri sei spiriti intenti nelle proprie ripetitive attività. Certo, c'è chi sta meglio e chi sta peggio: ad esempio una "fantasmessa" piuttosto intraprendente si esibisce in avances a un collega, invitandolo a seguirla in camera da letto. Il tipo non se lo fa ripetere ed entrando in una delle stanze del piano superiore, previa soluzione del rompicapo, potremo ascoltare un'eloquente, quanto partecipata e gemente, interpretazione dell'attrice. Il buon gusto ha consigliato che la scena fosse semplicemente uditiva e non visiva. Chi non farebbe la firma per essere condannato a fare certe cose per l'eternità?

Le manifestazioni, spesso drammatiche, sono molto frequenti, e vanno dal movimento di oggetti, alla deformazione di quadri, liquidi e altro in strutture antropomorfe, fino all'apparizione degli spiriti in varie situazioni.

Il realismo è incredibile, se si considera che le ambientazioni sono tutte calcolate e che le scene recitate dagli attori sono state sovraimpresse in fase di postproduzione. L'alta risoluzione della SVGA consente immagini estremamente definite, grazie anche a un'ottima gestione dei colori, "solo" 256 ma combinati alla perfezione. Il sonoro è praticamente perfetto, sensibile al contesto del gioco, con sezioni vocali curate anche nella timbrica, bassa al punto giusto per suscitare sensazioni forti.

Il realismo è incredibile, se si considera che le ambientazioni sono tutte calcolate

La maggior parte delle mie sessioni di gioco è stata notturna, in una stanza buia, illuminata soltanto dal monitor, con le cuffie di fiducia regolate a un volume piuttosto considerevole; in alcune situazioni posso assicurarvi di aver avuto i brividi. La sensazione di aggirarsi in un luogo verosimile, ma assolutamente inesistente, ha in sé qualcosa di soprannaturale e i colpi di scena non vengono lesinati.

I rompicapi sono di vario tipo traendo spunto da giochi enigmistici, scacchi, labirinti, ecc. Alcuni sono estremamente facili da completare, altri apparentemente impossibili; per complicare le cose non avremo nessuna spiegazione sull'enigma, ma dovremo affidarci al nostro intuito e alle criptiche frasi pronunciate da Stauf. Fortunatamente esiste un libro, poggiato sul tavolino della biblioteca, che ci aiuterà a vari livelli: alla prima consultazione fornirà una sibillina spiegazione del rompicapo, alla seconda consultazione sarà più chiaro mentre alla terza risolverà l'enigma.

La sala da pranzo con tutti gli ospiti della casa. Le immagini spettrali sono rese con un effetto di trasparenza ce ha dell'incredibile. Notate l'attenzione per i costumi.

Guest

L'introduzione sfrutta un espediente narrativo davvero azzeccato: tutte le scene appaiono sulle pagine di un libro e gli attori danno l'anima per trasmettere emozioni al giocatore.

IL CHI, IL CHE COSA E IL COME

The 7th Guest nacque da un'idea di Greame Devine e Rod Landeros, ex Virgin Games, i fondatori della Trilobyte. Nel 1990, quando si iniziò a pensare a un gioco originale veramente multimediale, vi era solo un abbozzo della sceneggiatura. Una casa e delle anime che la frequentano. Solo più tardi si affidò la struttura a un professionista, Andrew Costello, che seppe sfornare una novantina di pagine con una trama originale ed avvincente, che purtroppo non abbiamo avuto modo di leggere ma abbiamo apprezzato seguendo l'introduzione e vivendo questo "dramma interattivo".

L'elaborazione delle immagini, sotto la direzione di Robert Stein III, è stata affidata a studi esterni alla Trilobyte, per la precisione alla Image Grafx e alla Rogue River Motion Picture Company, che hanno effettuato l'elaborazione su macchine dedicate. La mole di calcoli necessaria per produrre un gioco come *T7thG* è spropositata, assolutamente non alla portata di un PC se si vogliono mantenere tempi di lavorazione accettabili. Ogni fotogramma delle animazioni viene elaborato con la tecnica del ray tracing ma i calcoli sono particolarmente complessi per due motivi: il dettaglio delle superfici tridimensionali e le sorgenti di luce.

Il texture mapping viene infatti massicciamente sfruttato per la riproduzione di quadri, tappeti, decorazioni su ceramica, tessuti, mobili, ecc. Le strutture sono estremamente elaborate, con modanature e preziosismi vari. Nelle stanze sono spesso presenti più sorgenti di luce in interferenza e con colori e intensità diverse. A ciò dobbiamo aggiungere il morphing di oggetti in stile "Terminator 2". Ne parleremo dettagliatamente in un futuro speciale sulla rappresentazione fotorealistica al computer; per ora accontentatevi di sapere che un solo fotogramma potrebbe richiedere due o tre ore su un 486DX a 66MHz.

Le animazioni sono state calcolate a 24 bit (16,7 milioni di colori) e ridotte in seguito a 8 bit (256 colori) per l'utilizzo su PC. Ricordiamo che il gioco risiede su due CD-ROM, occupando un totale di circa 870 Mb, di cui circa 660 di immagini a 8 bit; i file sorgente a 24 bit avrebbero occupato circa 20 Gb in forma non compressa, ovvero circa 5 CD-ROM in forma compressa.

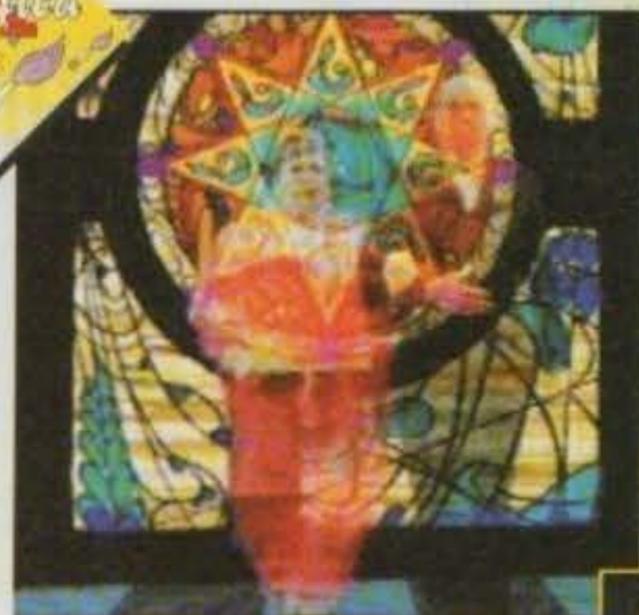
La parte più complessa dello sviluppo è stata senza dubbio quella relativa alla decompressione dei dati audio-video: in un flusso di 150 Kb/s devono passare il sonoro digitalizzato e la grafica, senza poter contare su hardware dedicati di tipo MotionPEG.

Questo a testimonianza del fatto che il gioco è solo un pretesto per esplorare la casa, per consentirci di apprezzare il lavoro di uno staff di cinquanta persone tra tecnici, attori, grafici, musicisti e sceneggiatori.

K Sonoro

I rompicapi sono generalmente statici, legati a particolari dell'architettura o delle suppellettili di una stanza; potrebbe trattarsi di una torta nella sala da pranzo, della dispensa in cucina, di un pianeta visto da un telescopio. Esistono le eccezioni, come il labirinto che costituisce una buona parte dei sotterranei e che dovremo esplorare alla ricerca di un'uscita.

K Grafica

L'interfaccia-utente è intuitiva, del tipo

Questa vetrata, oltre a essere sede di una manifestazione spiritica, ospita anche uno dei rompicapi del gioco. Non sfigurerebbe nemmeno nella cattedrale di Notre Dame!

http://www.oldgamesitalia.net/

In questo letto a baldacchino accade di tutto. Noi però sentiremo solo gli effetti sonori, che bastano e avanzano!

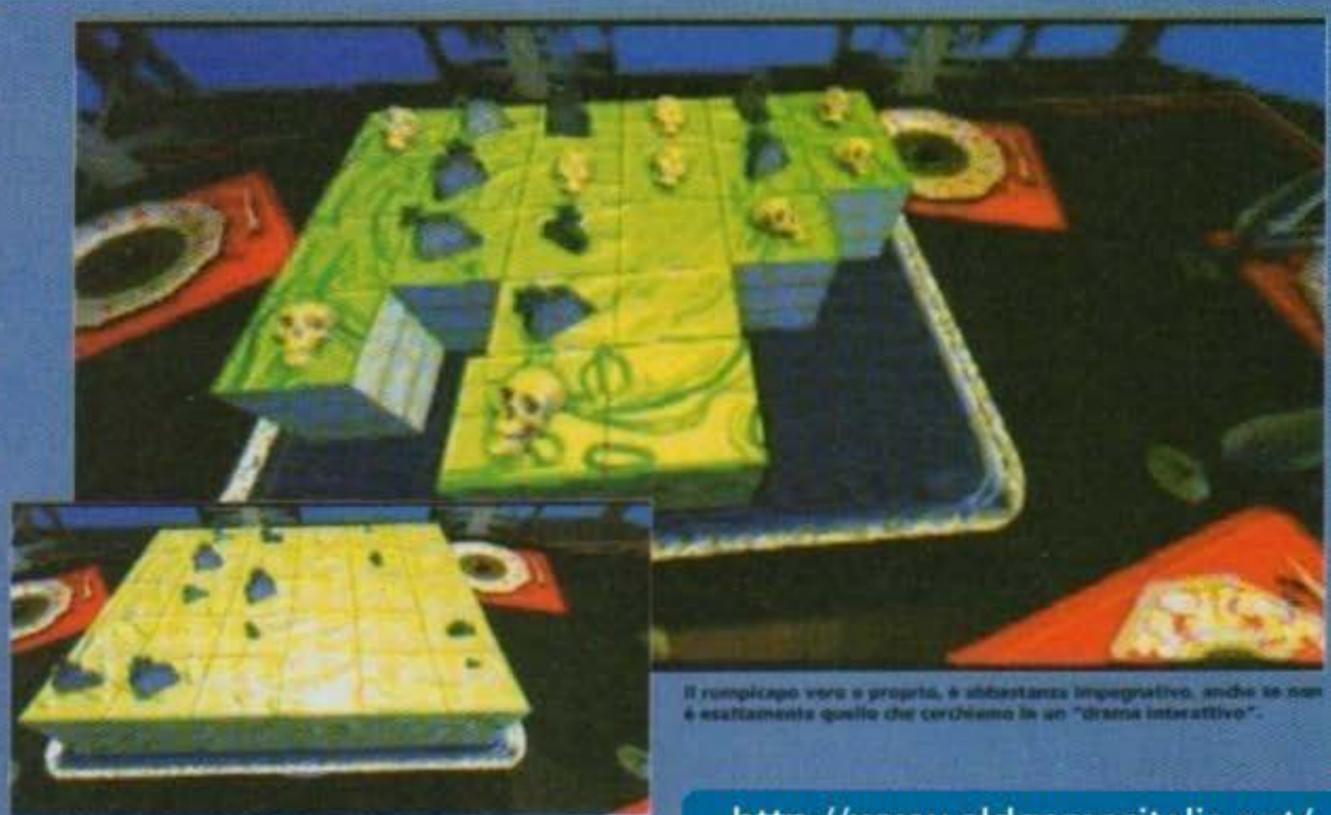
"punta & clicca" con puntatore variabile: una mano scheletrica animata che ci indica dove possiamo andare, una maschera associata ai drammi spiritici, un cervello pulsante per i rompicapi, una dentiera per gli eventi sovrannaturali e altro ancora. Per gestire caricamenti e salvataggi utilizzeremo una "Ouija board", ovvero una tavoletta con tutte le lettere dell'alfabeto e altri simboli (utilizzata dai medium per comunicare con gli spiriti). È disponibile una mappa per orientarsi all'interno della casa, che segnala le stanze accessibili, quelle già completate e quelle ancora chiuse. La soluzione di un enigma, infatti, può consentire l'accesso a stanze nelle quali precedentemente non ci era consentito entrare.

l'interattività del dramma è piuttosto aleatoria, dal momento che tutto è già stato scritto e noi non possiamo influire effettivamente nella trama

Il manuale è piuttosto scarno, una trentina di pagine in formato copertina di CD, ed è dedicato quasi totalmente all'installazione del gioco e alla soluzione degli eventuali problemi derivanti da conflitti hardware/software o dalla compatibilità della scheda video. In effetti il "background" è narrato nella stupenda introduzione animata di circa dieci minuti che ci porterà a scoprire particolari della vita del terribile Henry Stauf e consentirà ai nostri compagni di dramma interattivo di presentarsi. Le animazioni sono di ottima qualità, visualizzate sulle pagine di un libro, ma non raggiungono il livello delle immagini del gioco, assolutamente strepitose.

La conoscenza della lingua inglese è necessaria, ma non assume un importanza centrale come in altri titoli multimediali; purtroppo il costo e i problemi derivanti dalle traduzioni, che equivarrebbero al doppiaggio del gioco, non lasciano prevedere una versione italiana, almeno a breve termine.

L'alternativa più efficace non è rappresentata da rompicapi omologhi, bensì da due titoli che in comune con *T7thG* hanno solo il supporto: il CD-ROM. Sto parlando di *Sherlock Holmes Consulting Detective I & II*, i primi due giochi pubblicati esclusivamente su CD e studiati per trarre il massimo vantaggio da questa tecnologia. Il "full motion video" e i dialoghi campionati sono gli strumenti a nostra disposizione per risolvere i casi che ci vengono sottoposti. 50 attori e più di 25 set per girare questi film interattivi; purtroppo la mancanza di testo scritto e la pronuncia piuttosto stretta dei brani recitati ne limita notevolmente la diffusione nel nostro Paese. *T7thG* abbraccia una filosofia diversa; non sono gli attori ad attirare lo spettatore/giocatore, non sono i dialoghi, e non sono nemmeno i rompicapi. Sono le immagini ad alta risoluzione, i suoni, le sensazioni che si provano aggirandosi in questa casa che sembra vera ma in realtà è solo il frutto sintetico di mesi di calcolo da parte di potenti calcolatori. Un'esperienza che può risultare estremamente coinvolgente. Solo il pubblico può decretare il successo di una o dell'altra formula; personalmente preferisco *T7thG*, ma sono certo che molti non la penseranno come me.

Il puzzle della sala da pranzo viene visualizzato con un cambio di inquadratura spettacolare. Nel gioco questa tecnica è stata adottata molto spesso.

Il rompicapo vero e proprio, è abbastanza impegnativo, anche se non è esattamente quello che cerchiamo in un "dramma interattivo".

E siamo giunti al momento di esprimere un giudizio, cosa che sinceramente in questo caso preferirei evitare, a causa dell'ambiguità del prodotto. In copertina viene definito "dramma interattivo", nel manuale viene descritto come gioco; effettivamente l'interattività del dramma è piuttosto aleatoria, dal momento che tutto è già stato scritto e noi non possiamo influire effettivamente nella trama. Dal mio punto di vista *The 7th Guest* è un film, con attori veri e scenografie artificiali, dove i puzzle sono come il tasto di play su di un videoregistratore: ci consentono di vedere un altro spezzone della "pellicola". Indubbiamente bello e coinvolgente, ma con una formula migliorabile. Purtroppo non saranno in molti a poterselo godere: 40 minuti di animazioni, 30 minuti di dialoghi e 30 minuti di sonoro digitalizzato non sono alla portata di qualsiasi computer.

Alessandro Cattelan

AUSCULTA FILI

Il sonoro del gioco non solo è riprodotto fedelmente, come ormai avviene nella maggior parte dei giochi più recenti, ma è stato anche realizzato da un musicista particolarmente capace. I brani di sottofondo commentano perfettamente le situazioni, e chi ha la possibilità di utilizzare dispositivi General MIDI (come il Roland Sound Canvas e la WaveBlaster o MidiBlaster) potrà ascoltare composizioni particolarmente riuscite con una qualità da studio di registrazione.
Alcuni pezzi sono presenti in forma elaborata sul secondo CD, in una traccia audio della durata di circa mezz'ora. Di questi quindici pezzi, che riprendono temi presenti nel gioco con l'arricchimento di sezioni cantate, cori e strumenti, tre sono stati suonati con un Roland Sound Canvas; vi assicuro che non sfigurano tra gli altri, a testimonianza delle qualità dei dispositivi MIDI presenti oggi sul mercato.
I più sentiti complimenti a The Fat Man (George Alistair Sanger) e al suo Team Fat.

Genere Rompicapo
Casa Virgin Games
Sviluppatore Trilobyte

* Realismo totale
* Alta risoluzione e General MIDI supportati

* Scarsa originalità del gioco in sé
* Difficoltà dei rompicapi non perfettamente calibrata
* Mancanza di testo scritto

Versione PC CD-ROM

Per godersi T7G al meglio delle sue possibilità sono necessari almeno un 486SX, una scheda sonora, un CD-ROM con transfer rate di 300 Kb/s e una VGA veloce, preferibilmente local bus. Tra tutti il meno diffuso è senza dubbio il lettore da 300 Kb con un costo superiore del 30-50% a quello dei lettori tradizionali. Con i drive da 150K/s le animazioni procedono più a scatti e il realismo ne risente. La grafica SVGA è stupefacente ma può essere disabilitata su macchine più lente, con una resa apprezzabile anche in modalità MCGA. Il sonoro è ok, in particolare con l'accoppiata Soundblaster Pro (voci ed effetti digitalizzati) e G.Midi (musica). Non perfettamente tarati i volumi, con il parlato che, di tanto in tanto, viene sopraffatto dal commento musicale. Non dimentichiamo che verranno occupati anche 10 Mb di hd.

Versione CD-I

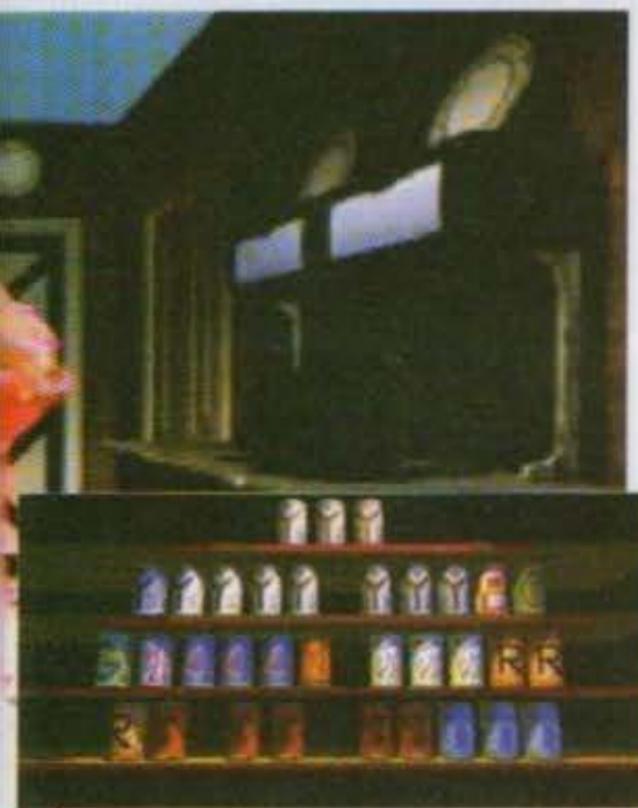
Philips ha recentemente annunciato *7th Guest* per la sua piattaforma multimediale. La pubblicazione è prevista per l'autunno di quest'anno.

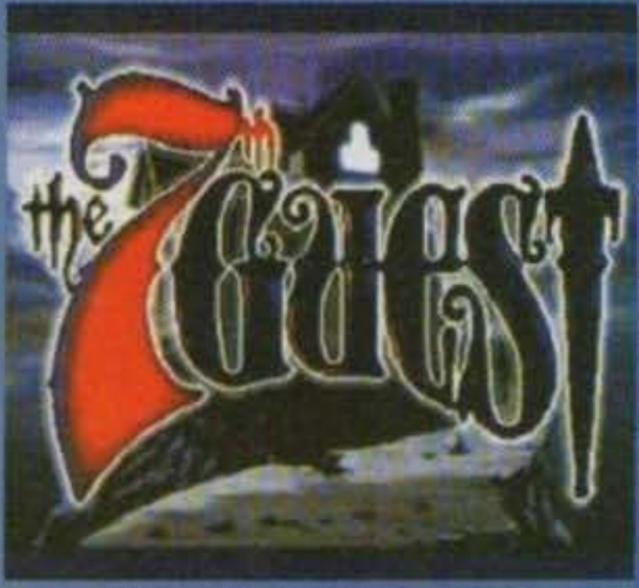
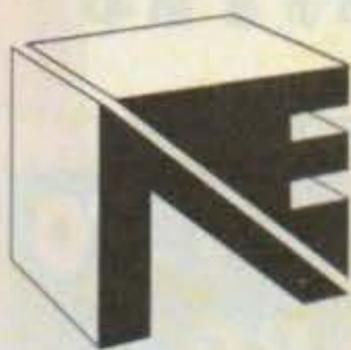
K VOTO

807 PC CD-ROM

G
QI
A
FK

Se dovessi valutare *The 7th Guest* solo in quanto gioco, il voto sarebbe decisamente più basso, probabilmente raggiungerebbe appena la sufficienza. I rompicapi non sono malvagi ma non brillano certo per originalità e presentano un'escursione di difficoltà tra l'uno e l'altro spesso assurda.
Identificare questo titolo con gli enigmi, però, sarebbe riduttivo: *T7thG* è in effetti un'esperienza in realtà virtuale, anche se precalcolata e non immersiva. Il vero divertimento non è sfidare ostiche scacchiere oppure oscuri giochi di parole, bensì l'esplorazione di stanze incredibilmente realistiche, l'assistere ad apparizioni spettrali e diaboliche manifestazioni. Una stanza buia, lo stereo di fiducia o ancor meglio delle cuffie e in alcune situazioni vi si accapponerà la pelle.
Siamo di fronte a un genere nuovo: il film sintetico interattivo. Purtroppo in questo caso l'interazione è piuttosto limitata ma se Trilobyte o altri produttori che sviluppano titoli per il supporto ottico riuscissero a migliorare l'aspetto puramente ludico, il futuro del multimedia sarebbe decisamente roseo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il forno della cucina nasconde un segreto molto interessante. Provate ad esaminare il tavolo da biliardo al piano di sopra.

Le manifestazioni spettrali riescono davvero a fare venire i brividi se state giocando al buio...se poi fuori c'è un bel temporale!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

ROCKGEN L. 279.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 449.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S_VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 MHz. 1 Vpp 75 Ohm. Serie di effetti video e manuale in itliano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

ROCKEY L. 699.000

Questo utile accessorio è simile ad un genlock ma il suo compito è fare proprio l'opposto. A differenza dei normali Genlock, che sovrappongono l'immagine di Amiga su una fonte video, questo estrae ad esempio un gatto che cammina in mezzo ad una stanza e lo sovrappone, eliminando lo sfondo della stanza, ad una qualsiasi pagina graficadi Amiga. Effetti speciali per Sandwich e inverso per produzioni Amiga, RGB splitter incorporato per applicazioni di digitalizzazioni. Lavora in abbinamento con la maggior parte dei comuni Genlock. Compatibile con la porta video RGB di Amiga a 15 Hz oltre ad avere un passante RGB, passante video e porta Key-In. Compatibile con i formati video Pal/NTSC.

P.I.P. VIEW L.299.000

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando collegabile ad un monitor Amiga con presa Video-In (Commodore 1084-Philips 8833 ecc.), il quale permette di ricevere e visualizzare i programmi televisivi sul Vostro monitor. Inoltre è dotato del sistema pinP (Picture in Picture) che permette di vedere contemporaneamente il Vostro film preferito e la partita di calcio della Vostra squadra. È dotato di tre ingressi video l'uscita video e l'uscita audio.

DVE 10-P L. 1.990.000

Sofisticato Genlock per tutti gli Amiga. Ingressi S-VHS e videocomposito. Mixer video e audio. Effetti tenda speciali per la visualizzazione delle varie fonti d'ingresso, Pin-P, effetti Video digitali, Video processore, digitalizzatore video. Il DVE-10P e Amiga trasforma il vostro sistema in un laboratorio per titolazioni, animazioni e grafici.

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO.

http://www.oldgamesitalia.net/

EYE OF THE BEHOLDER 3
Assault of Myth Drannor

È arrivato il terzo episodio di una delle serie più famose nel mondo dei gdr per computer. Sarà cambiato qualcosa? Sicuramente gli sviluppatori, che non sono più i genialoidi della Westwood. Come avrà raccolto l'eredità la SSI? Leggiamolo nella recensione di Paolo "T'n'T" Paglianti, un uomo, un "Beholder".

Salvare un re Nano, distruggere un Beholder megalomane e esplorare il Tempio di Darkmoon sulle tracce del perfido Dran non sono certo imprese che passano inosservate!

Gli avventurieri di WaterDeep, protagonisti dei primi due episodi della serie, godono quindi del giusto rispetto dovuto a eroi senza macchia e senza paura, e possono ritenersi famosi in ogni angolo, anche il più sperduto, dei Forgotten Realms.

Una sera, nella stessa locanda in cui anni fa furono chiamati dal loro amico Kheiben, incontrano un misterioso mago, che gli propone di investigare tra le rovine della perduta città di Myth Drannor, alla ricerca di un diabolico e potentissimo Liche che, come al solito, disturba l'equilibrio del bene. Verrete quindi istantaneamente teletrasportati nella foresta che circonda l'arcana città di Myth Drannor, e lasciati a voi stessi e alle vostre capacità di risolvere problemi, enigmi, puzzle e, ovviamente, di menar le mani.

Lo schermo di gioco è rimasto praticamente uguale a quello utilizzato in *Eye of the Beholder 2*: una grossa porzione è occupata dalla finestra con visuale in 3D, che vi permette di interagire con il mondo esterno, raccogliendo oggetti, combattendo i mostri, ecc. A destra troverete i vostri personaggi (quattro creati dal giocatore più un massimo di due reclutati tra i diversi PnG che incontrerete nel corso dell'avventura) e più in basso la solita bussola e le sei frecce che vi permettono di spostarvi nelle quattro direzioni e di ruotare a sinistra o a destra. Purtroppo, in *EOB3* ci si sposta di casella in casella, e si ruota ancora di angoli retti, utilizzando un sistema di gioco sicuramente superato da *Ultima Underworld 1&2*.

Le prime novità si scoprono quando si tratta di combattere e di memorizzare gli spell: potrete selezionare alcuni membri del vostro party in modo da farli attaccare tutti in contemporanea con l'icona "All Attack", per colpire più velocemente i nemici; inoltre è stato ridisegnato completamente il controllo della memorizzazione degli spell: ora potrete decidere quali incantesimi preparare grazie a un comodissimo menu, che vi permette di cambiare il tipo di spell senza dover prima lanciare quelli già memorizzati. All'inizio del gioco, tuttavia, non potrete neanche fermarvi per dormire e memorizzare gli incantesimi: la radura in cui vi trovate è popolata dagli spettri degli ex abitanti di Myth Drannor, quindi dovrete prima di tutto trovare un angolino riparato in cui potervi accampare.

Dopo pochi minuti di esplorazione, la prima impressione che avrete in *EOB3* sarà di completo smarrimento: il sistema di gioco mal si adatta a vaste aree aperte, e la prima "stanza" (una radura nella foresta) è molto grande, quasi 20x30 caselle. In primo luogo i mostri sono invisibili se sono distanti più di tre-quattro caselle, quindi correte il rischio di trovarvi improvvisamente circondati da spettri dopo ogni passo; in secondo luogo, le caselle che vedete in prospettiva sui lati mentre vi muovete, essendo state studiate per piccoli ambienti e stretti dungeon, spesso ingannano la vista in aree di gioco troppo grandi.

Beh, per fortuna i programmatori della SSI hanno capito i limiti del sistema di gioco ereditato dalla Westwood, quindi potete tranquillizzarvi: la foresta è solo una piacevole introduzione - più avanti tornerete nei classici dungeon rimasti praticamente invariati da *Dungeon Master*! Dovrete infatti attraversare tre di-

Come potete notare l'interfaccia grafica non è cambiata un gran che rispetto ai titoli precedenti. Non ci si può lamentare, comunque.

http://www.oldgamesitalia.net/

Un gruppo di armature che ci vengono incontro con fare minaccioso.

Due minotauri armati d'ascia a due mani non sono degli avversari da sottovalutare.

verse sezioni distinte di foresta, decisamente grandi (occupano due fogli A4, tanto per darvi un'idea...) e che sicuramente disorienteranno il giocatore rimasto alla foresta 15x12 (forse è meglio chiamarlo boschetto...) di *EOB2*. Comunque i labirinti di alberi che vi circondano sono ricchi di nuovi enigmi e di incontri interessanti, e vi annoierete difficilmente. Per esempio, il primo puzzle da risolvere di una certa complessità è l'esplorazione di una zona particolare di foresta, in cui ogni lato della casella "speciale" può portare in tre posti diversi: inutile dire che prima di capire il sistema di collegamento tra una casella e l'altra abbiamo dovuto rifare la mappa almeno sei o sette volte...

Subito dopo questa sezione incontrerete il primo PnG che desidera unirsi al vostro gruppo: al primo combattimento scoprirete che può trasformarsi in una tigre e attaccare con le zampe anteriori!

Dopo aver attraversato la foresta e aver distrutto decine e decine di alberi, riuscirete finalmente a raggiungere l'entrata della città di Myth Drannor. Personalmente, anche se all'inizio non vedevo l'ora di arrivare alla città per sentirmi di nuovo in un ambiente "conosciuto", mi è dispiaciuto lasciarmi alle spalle la foresta: segno che i programmatori sono riusciti nel loro intento di rendere interessante un nuovo ambiente, forse al di là dei limiti del sistema di gioco.

Anche la città è molto vasta, ma i muri sono abbastanza vicini tra loro, e quindi non avrete i problemi della radura iniziale nella foresta. Appena entrati, incontrerete un sacco di mostri mai visti: una specie di incrocio tra tre diversi animali cercherà di eliminarvi quasi subito, mentre i troll verdi che popolano il settore più a nord vi daranno qualche preoccupazione solo più avanti. All'interno di numerose abitazioni distrutte troverete anche dei monaci pazzi che lanciano degli incantesimi abbastanza potenti, mentre una variante del Flying Dragon di *Dungeon Master* si aggira ancora più a ovest.

NB — nota bene

EOB3 **non è un gdr "puro", come *Ultima 7*, ma piuttosto un gioco d'esplorazione fantasy in prima persona. Se siete tra i numerosi appassionati di questo genere, probabilmente vi conviene dare un'occhiata anche ai primi due episodi, *Eye of the Beholder* e *Temple of DarkMoon*, più piccoli come area di gioco, ma divertenti allo stesso modo. Recentemente è anche uscita la versione PC di *Dungeon Master*, capostipite dei gdr in prima persona, che meriterebbe davvero di essere installata sul vostro hard disk. Infine non possiamo dimenticare *Ultima Underworld 2*, che probabilmente è il gdr in prima persona più realistico tra quelli usciti finora - unici difetti: dovrete conoscere bene l'inglese e avere almeno un 386 a 40 MHz nel vostro cabinet.**

I programmatori sono riusciti nel loro intento di rendere interessante un nuovo ambiente, forse al di là dei limiti del sistema di gioco.

Nella città troverete degli enigmi che ricordano, come impostazione, quelli di *EOB2*, anche se sono sicuramente più difficili e meno immediati. Passo dopo passo, riuscirete a svelare il mistero del Dio di Ghiaccio, a entrare nella Gilda dei Maghi, ad avventurarvi in dungeon subacquei, e... beh, forse è meglio non dire altro su quello che vi aspetta, per non rovinarvi la sorpresa!

Tuttavia la recensione di *EOB3* non sarebbe completa se non rispondesse alle due domande che ogni lettore interessato al gioco si sta facendo da quando ha notato questo articolo: infatti vi starete probabilmente chiedendo se questo gioco può competere con i nuovi gdr al silicio come *Ultima Underworld 2*, e se deluderà o meno chi ha già giocato a *EOB1* o *EOB2*. Prima di tutto, vorrei premettere che chi vi scrive è un appassionato dei gdr "made in Origin" sin dal lontano *Ultima 3*, perché sono sicuramente i giochi per computer che si avvicinano maggiormente a un vero gdr da tavolo: enigmi realistici, massima interazione con oggetti normali come tavoli, sedie, ecc, conversazione con i numerosi PnG. Inoltre il diretto concorrente di *EOB3*, *Ultima Underworld 2*, offre un'esperienza davvero unica: non penso che al

Gli scorpioni, manco a farlo apposta, sono pericolosissimi a causa del loro veleno fetentissimo. Mi raccomando con i chierici.

Le scene di intermezzo richiamano le precedenti avventure della serie AD&D, prodotta sempre dalla SSI.

Alcuni dei mostri che possiamo incontrare sono davvero originali e portano un po' di novità in un sistema antiquato.

Genere Gdr
Casa US Gold
Sviluppatore SSI

- Enigmi sullo stile di EOB2
- Basta una conoscenza superficiale dell'inglese
- Divertente, anche se poco realistico

- Frequenti caricamenti
- Pochi livelli
- Poco realistico, anche se divertente
- Sistema di gioco
- Superato

Versione PC

Finalmente un gdr interessante e divertente, e che può essere giocato quasi su ogni PC! *EOB3* gira decentemente anche su un 386SX a 16MHz, e gli unici requisiti indispensabili, oltre a una decina di Mb di spazio su hard disk, sono 1 mega di ram, il mouse e la VGA (basta quella a 256K). Se volete sentire le musichette, i sospiri degli spettri e i passi dei Troll, avrete bisogno anche di una AdLib o di una Sound-Blaster, anche se il programma gestisce anche la Roland.

Versione Amiga

Purtroppo, almeno per ora, non è prevista una versione Amiga, anche se potrebbe uscire subito dopo l'estate. Non disperatevi!

K VOTO

880 PC

G
QI
A
FK

La grafica è molto simile a quella di *EOB2*: oltre alle numerose schermate grafiche che appaiono quando arrivate in punti particolari del dungeon, i mostri e le pareti del dungeon sono disegnati con molta cura; inoltre, essendoci diverse locazioni da esplorare (la foresta, la città, la gilda, i dungeon acquatici e molte altre!) la grafica è sicuramente più varia di quella del Tempio di Darkmoon. Dovremmo dare due voti separati, uno per la tecnica, che è abbastanza superata, e uno per il divertimento, che è impareggiabile. Forse non si tratta di un gdr vero e proprio, ma di un gioco di sola esplorazione, comunque rimane molto divertente anche se paragonato a *UW2*, *Might & Magic 4*, ecc. Purtroppo l'area di gioco è piuttosto piccola (solo 14 livelli), quindi probabilmente lo finirete piuttosto presto. L'altro grosso difetto è dato dai frequenti caricamenti che, anche se brevissimi, possono dare fastidio, specie se capitano mentre state combattendo: per ridurli, basta però caricare in memoria alta lo smartdrive o un'utility analoga. Davvero terribile il primo caricamento: quasi cinque minuti di attesa!

CURVA INTERESSE PREVISTO

momento esista un gioco più in "prima persona" di *UW2*. Tuttavia il capolavoro Origin è molto complesso, poiché basa la sua logica di gioco su enigmi davvero realistici, come trovare il Listener nel Castello o accontentare il mago che vi può aiutare: se la trama di questo gdr, includendo ogni singolo puzzle, fosse pubblicata come un romanzo fantasy, non farebbe quasi nessuna grinza.

Invece la serie *EOB* è molto più immediata, e quasi sempre in ogni area troverete un enigma da risolvere prima di poter procedere con l'esplorazione dell'area successiva. Certo i problemi non saranno troppo realistici: non c'è nessuna logica nel costruire una stanza con nove pedane, in cui bisogna scoprire la combinazione di pedane da premere per poter aprire la porta, se non quella mirata al semplice divertimento del giocatore.

Probabilmente con *EOB3* vi divertirete di più, senza dover diventare matti per capire come risolvere i vari enigmi (che comunque sono più complessi di *EOB2*), anche se probabilmente vi "prenderà" un po' meno di un'avventura complessa come *UW2*.

Infine dovrete anche considerare che per giocare a *UW2* bisogna conoscere molto bene l'inglese e avere almeno un 386 a 40 MHz, mentre *EOB3* può essere giocato da chiunque abbia un dizionario di inglese e un 386SX a 16 MHz: decisamente un pubblico più vasto! Per quanto riguarda la seconda domanda, devo confessare che dopo un paio di ore di gioco, persisteva l'impressione di smarrimento e di delusione: sembrava un gioco più simile a *Wizardry 7* che al buon vecchio *EOB2*. Tuttavia mi sono dovuto ricredere appena sono arrivato nella città, in particolare nella Gilda dei Maghi abbandonata: gli enigmi sono dello stesso stile dei primi due episodi, e sicuramente anche il divertimento non è da meno. L'avventura che troverete in *EOB3* è più sofisticata che negli episodi passati: gli enigmi che vi verranno proposti sono senza dubbio più complessi di quelli a cui siete abituati e ovviamente più interessanti (dovrete perfino utilizzare degli incantesimi per superarne alcuni: per esempio dovrete lanciare un "Wall of Force" per bloccare dei getti d'acqua), potrete lanciare incantesimi nuovi e potenti (troverete nei vostri Grimoire "Protection against negative plains", oppure "Breath Underwater" e molti altri), incontrerete PnG davvero affascinanti, come un mago-chierico del decimo livello, un lucertolone priest, o un mago bambino, e infine i mostri sono più fantasiosi e strani che in *EOB* 2...

Tirando le somme, *EOB 3* è un ottimo prodotto, che non tradisce la pesante eredità dei due *EOB* della Westwood e che come divertimento sta sicuramente al passo con i giochi più recenti. Caldamente consigliato a tutti gli amanti del genere!

Paolo Paglianti

Gli stregoni sono fra i nemici più temibili che potrete incontrare. Cercate di arrivare loro vicini per mazzolarli con i guerrieri, in modo che trovino pane per i loro denti.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Ultimamente i voli nello spazio sembrano essere limitati a qualche sporadica missione dello Space Shuttle. Ci fu un tempo, però, in cui le grandi potenze entrarono in gara per superarsi in prestigio e risultati nella corsa verso l'ultima grande frontiera. *Buzz Aldrin* ricostruisce la storia di quei giorni epici in cui sembrava che l'uomo su Marte fosse solo questione di mesi...

Buzz Aldrin's Race Into Space è il genere di gioco che ci si aspetterebbe di vedere pubblicato in occasione di qualche anniversario. Mancando ancora un anno al venticinquennale dello sbarco del primo uomo sulla Luna, credo che si possa fin da subito installarlo con un certo ottimismo: è facile infatti che titoli di questo tipo vengano messi insieme solo per sfruttare commercialmente date importanti.

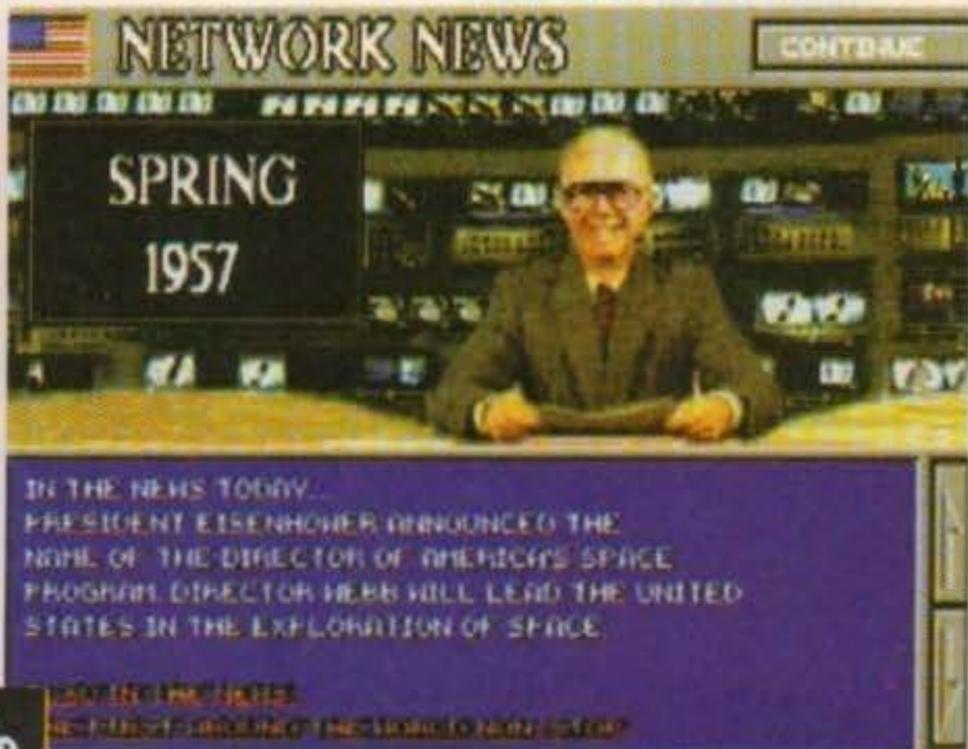
Il gioco pone il giocatore nei panni del direttore del programma spaziale sovietico o americano, a sua scelta. Può essere giocato contro il computer o contro un altro giocatore umano, sebbene manchi l'opzione di sfidarsi via modem.

La struttura del gioco, di genere prettamente strategico, ricorda molto quella di un vecchio superclassico: *Millennium 2.2*. La schermata principale mostra il nostro centro spaziale, e ogni edificio permette di accedere, cliccandoci con il mouse, a un'area diversa del programma - dalla pianificazione delle missioni, all'amministrazione dei fondi, al controllo delle missioni vere e proprie.

Il cuore del gioco è il concetto di "programma". Un programma spaziale è l'insieme delle operazioni necessarie per ottenere un particolare risultato.

Un turno di gioco simula sei mesi. L'anno di partenza è il 1957, alla vigilia dei lanci dei primi satelliti. Lo scopo finale è essere i primi a fare atterrare i propri astronauti sulla Luna, e ciò deve comunque avvenire entro il 1977. Ogni turno di gioco si apre con l'apparizione dello speaker di un telegiornale fittizio che racconta gli avvenimenti significativi avvenuti dal turno precedente. Questi eventi sono accompagnati da notizie "d'epoca" che aiutano il giocatore a calarsi nell'atmosfera del periodo (non che ce ne sia molta una volta iniziati i voli spaziali... eh eh!).

Il cuore del gioco è il concetto di "programma". Un programma spaziale è l'insieme delle operazioni necessarie per ottenere un particolare risultato, sia questo lanciare una sonda verso Mercurio o superare il record di permanenza orbitale di un equipaggio umano. Un programma deve essere acquistato dalla lista di quelli disponibili (operazione che simula l'insieme degli studi teorici e della pianificazione, necessari perché esso possa essere attivato). L'hardware necessario per il programma deve anch'esso essere acquistato, ed essendo il budget a disposizione abbastanza limitato, si comprende subito come occorra pianificare con attenzione la strategia della no-

Nella schermata delle opzioni si decidono il livello di difficoltà, il numero dei giocatori e la nazione con cui si intende giocare.

Il simpatico emulo di Nunzio Filogamo ci aggiorna costantemente sugli avvenimenti mondiali.

La prima schermata introduce le immagini digitalizzate che troveremo in abbondanza nel gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

(alto): Ahi ahi, i russi ci hanno battuto nel primo round...
(sinistra): Il Presidente non è soddisfatto: la Morte Nera deve essere pronta entro i tempi previsti...

Il dipartimento acquisti, dove si decide dove investire il budget a disposizione e si pianificano i programmi spaziali.

Il dipartimento Ricerca & Sviluppo. Qui si migliora la sicurezza dei componenti, preparandoli ad affrontare le missioni nello spazio.

stra corsa verso le stelle. Ci sono quattro categorie di hardware: satelliti, veicoli di lancio e razzi, veicoli spaziali con equipaggio, e apparecchiature varie (tute spaziali, moduli di agganciamento, ecc...). Avere l'hardware non è sufficiente. Occorre attivare il dipartimento di Ricerca e Sviluppo per studiare il modo migliore di utilizzarlo ed effettuare i test necessari a migliorare il fattore di sicurezza. All'inizio questo fattore (che esprime la probabilità in percentuale che qualcosa vada storto) è così basso che non vale la pena di rischiare un lancio. Investendo denaro e tempo si può migliorarlo. Naturalmente la scelta di affrettare il completamento di programma può portarci in vantaggio rispetto al nostro avversario, ma anche incontro a tanti rischi. Storicamente, i programmi americani erano più costosi e sicuri, mentre quelli sovietici più economici ma inaffidabili. Le missioni vere e proprie devono essere pianificate con una stagione d'anticipo. All'inizio esse si svolgeranno soprattutto intorno alla Terra. Più avanti si potrà pensare di lanciare sonde e navicelle verso la Luna o gli altri pianeti. A un certo punto si inizierà a pensare di mandare l'uomo nello spazio. Gli aspiranti astronauti vengono reclutati a gruppi, ogni due o tre anni. I nomi disponibili sono gli stessi che hanno partecipato alla vera conquista dello spazio: Glenn, Carpenter, Shepard, Armstrong e lo stesso Aldrin, per un totale di 106. Gli astronauti devono essere addestrati a fondo prima del loro impiego, pena missioni con equipaggi poco preparati.

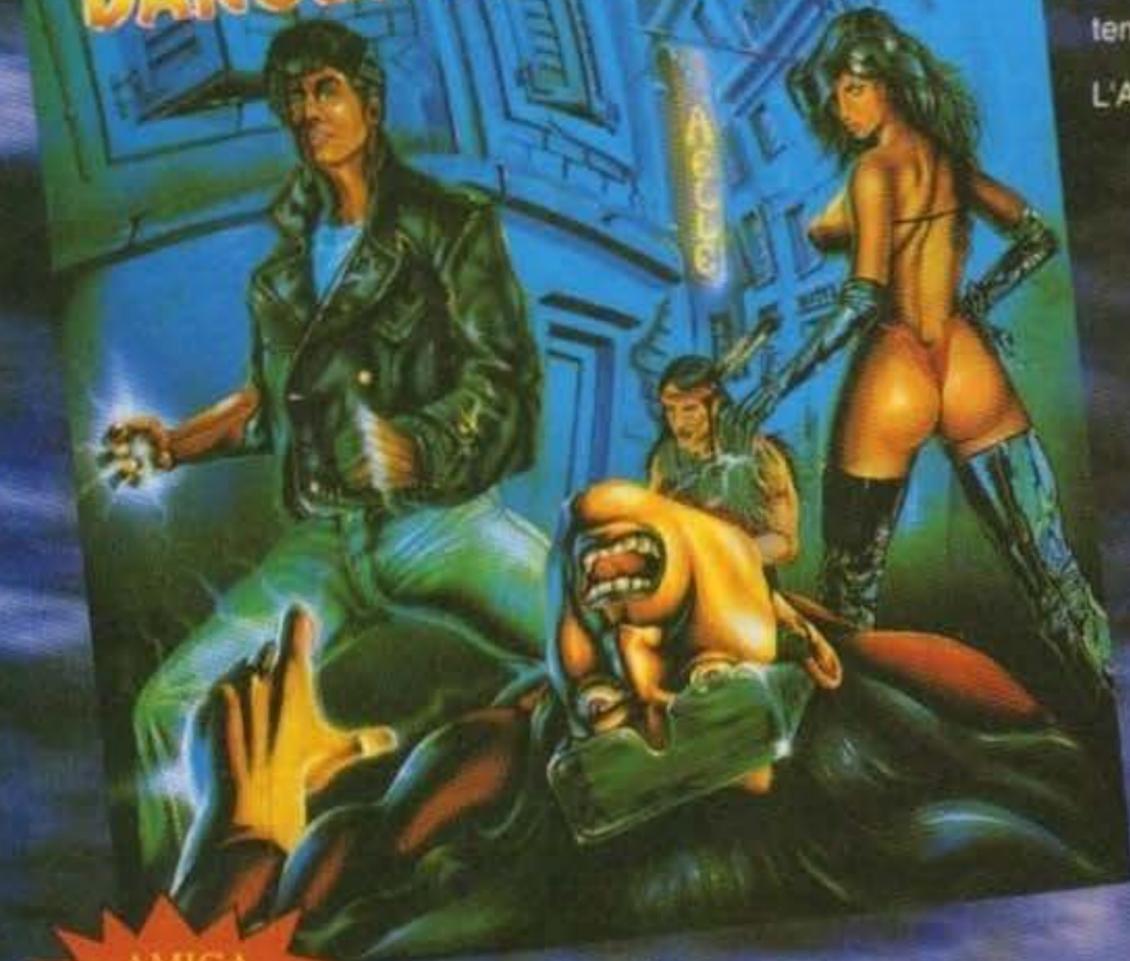
L'operato del Direttore del centro spaziale è costantemente giudicato dal capo del governo, e si esprime in termini di punti prestigio. Si guadagnano punti prestigio completando programmi spaziali e ottenendo particolari risultati in anticipo rispetto al nostro avversario. Questi risultati corrispondono ad altrettante "pietre miliari" nella strada verso le stelle: primo satellite in orbita, prima missione spaziale con equipaggio, e, naturalmente, lo sbarco dell'uomo sul nostro satellite, sono solo alcuni di questi obiettivi. Ognuno garantisce punti prestigio e può essere propedeutico al raggiungimento di altri obiettivi.

Vincenzo Beretta

Qui si pianificano le missioni spaziali verso la Luna e gli altri pianeti, oltre che ai voli orbitali. Marte è vicino...

nota bene

Non esistono vere e proprie alternative a *Buzz Aldrin*. *Maelstrom*, recensito in questo numero, è un bel gioco di strategia spaziale ambientato nel lontano futuro, con battaglie stellari e una parte di pianificazione economica che ricorda quella del gioco della Interplay. *Millenium 2.2.* è un vecchio gioco per Amiga, solo recentemente pubblicato su PC, e pone il giocatore al comando di una colonia lunare rimasta isolata da una catastrofe che ha colpito la Terra. Il suo seguito, *Deuteros*, espande i problemi del primo titolo e porta il giocatore alla conquista del sistema solare.

http://www.oldgamesitalia.net/

PICCHIA,ROMPI TUTTO E PICCHIA ANCORA !!!

Nervi Saldi e Sangue Freddo saranno indispensabili per affrontare gli OTTO temibili nemici della strada.
L'Adrenalina ti salirà alle stelle !!!

- Sprites da 128 Pixels
- Fondali Animati
- 6 Scroll di Parallasse
- 256 Colori
- Animazione Fluidissima

CHE AVVENTURA ... !
GRAFICA SUPER,DIALOGHI E TESTI IN ITALIANO !!!

Con Astuzia e Forza aiuta KWANZAH,il Guerriero,a svelare l'enigma scoprendo Preziosi indizi,Trappole e Zone segrete.....
Esplora Luoghi stregati,Foreste insidiose,Tetri sotteranei, Labirinti intricati, il Tempio misterioso,il pericoloso Vulcano, i Villaggi....
Ma attenzione: Il Mago crudele non ti darà tregua.

VIVI questa Fantastica Avventura !

PRODOTTO E DISTRIBUITO DA MICROMANIA SOFTWARE s.n.c
Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy Tel / Fax : 0332 - 970462

FREDDY PHARKAS

Frontier Pharmacist

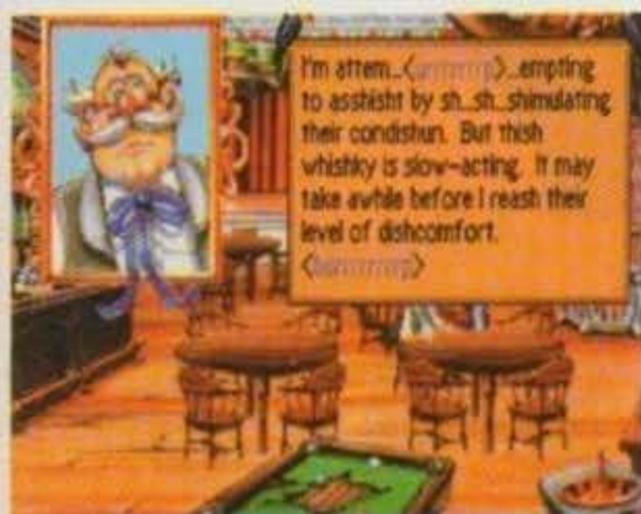
Al Lowe, il "papà" di Leisure Suit Larry ritorna alle avventure animate, con questa parodia dello sporco e selvaggio West, dove gli uomini sono uomini, le donne sono donne e le pecore sono pecore...

La leggenda vuole che il primo gioco di Al Lowe, *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, fu la causa di un epidemia di virus che bloccò i computer della City di Londra nel 1987. Gli impiegati, piratando i dischetti del gioco e giocandolo sui loro terminali durante la pausa del pranzo, favorirono la diffusione dei maligni microterroristi elettronici e il caos che ne seguì fu tale da richiamare addirittura l'attenzione della stampa (sempre pronta a fare pubblicità agli aspetti negativi del nostro hobby).

L'interfaccia utente è quella standard delle avventure animate Sierra.

Oggi, dopo sei anni dedicati al personaggio dell'ultra-nerd sempre in cerca dell'anima gemella, Lowe torna con una nuova ambientazione. Nuova in senso relativo, visto che il vecchio West era già apparso nei giochi Sierra con *Gold Rush* del 1989, e che i tentativi di ironizzare sulla gloriosa storia della Frontiera americana si sono già sprecati su ogni media (con in testa il forse irraggiungibile "Mezzogiorno e Mezzo di Fuoco", di Mel Brooks). Nella confezione del gioco troviamo sei dischetti ad alta densità, il manuale standard di tutte le avventure animate Sierra e un corposo manualetto intitolato "The Modern Day Book of Health and Hygiene" (La Moderna Guida alla Salute e all'Igene Personale). L'aggettivo "moderno" è parzialmente ironico, visto che il libretto propone le teorie e i rimedi che i medici ritenevano all'avanguardia verso la fine del secolo scorso. Questo libro è assolutamente indispensabile, perché occorrerà farvi spesso riferimento durante il gioco. Una prima scorsa, data mentre installavo il programma sul mio hard disk, mi ha mostrato paragrafi dedicati alla cura della diarrea, delle flautolenze (con la guida all'analisi spettrografica dei gas...), e di vari tipi di verruche e di acne. Questo, più di ogni altra cosa, mi ha preparato al genere di atmosfera che avrei trovato nel gioco...

Il protagonista dell'avventura questa volta è un certo Freddy Pharkas (un nome che allittera bene con "Frontier Pharmacist"). Freddy è un giovanotto di belle speranze, biondo e allampanato, che, dopo avere abbandonato la carriera di pistolero a causa di un duello sfortunato, ha dedicato la propria vita allo studio della medicina e della farmacologia. Freddy ha aperto un negozio/laboratorio a Coarsegold, una cittadina di frontiera, un tempo ricca e prosperosa, ma oggi nel mezzo di una crisi di identità. Le miniere d'oro sono esaurite, molti se ne sono andati e la maggior parte dei negozi è stata costretta a chiudere.

A Freddy però le cose non vanno così male: in una terra pericolosa e per molti aspetti primitiva come il West, c'è sempre qualcuno bisognoso di farsi rimettere in sesto dal nostro giovane farmacista. Questo almeno fino a quando non interviene l'ambiguo sceriffo di Coarsegold con l'ingiunzione di chiudere il nostro amato negozietto. Perché un benefattore della comunità come Freddy dovrebbe essere costretto ad andarsene? Qui c'è puzza di bruciato. Parlando di puzza, sembra essere questo uno dei temi dominanti dell'avventura. Basti dire che

Ahi ahi, Freddy... ma cosa fai? Non amavi la bella Penelope? Sì, ma Sadie dice di avere informazioni importanti per me! Ah, beh...

http://www.oldgamesitalia.net/

uno dei primi casi che dobbiamo affrontare è porre rimedio a un'epidemia di "iperventilazione cavallina" che sta ammorbando le vie della città stroncandone gli abitanti. Non pensate di trovare in *FPFP* le atmosfere "ariose" (eh eh... folgorante gioco di parole) dei film di John Wayne e John Ford. Il gioco di Lowe richiama piuttosto i western spaghetti & fagioli di Sartana (con Thomas Milian), ma con un'impronta meno dura e più umoristica. La grafica dei personaggi comprimari è grottesca e caricaturale e la stessa ambientazione è abbastanza surreale, con pecore che ballano sul palcoscenico del saloon e oche che scorazzano per la città con cappelli da donna in testa.

Il gioco di Lowe richiama i western spaghetti & fagioli di Sartana (con Thomas Milian), ma con un'impronta meno dura e più umoristica.

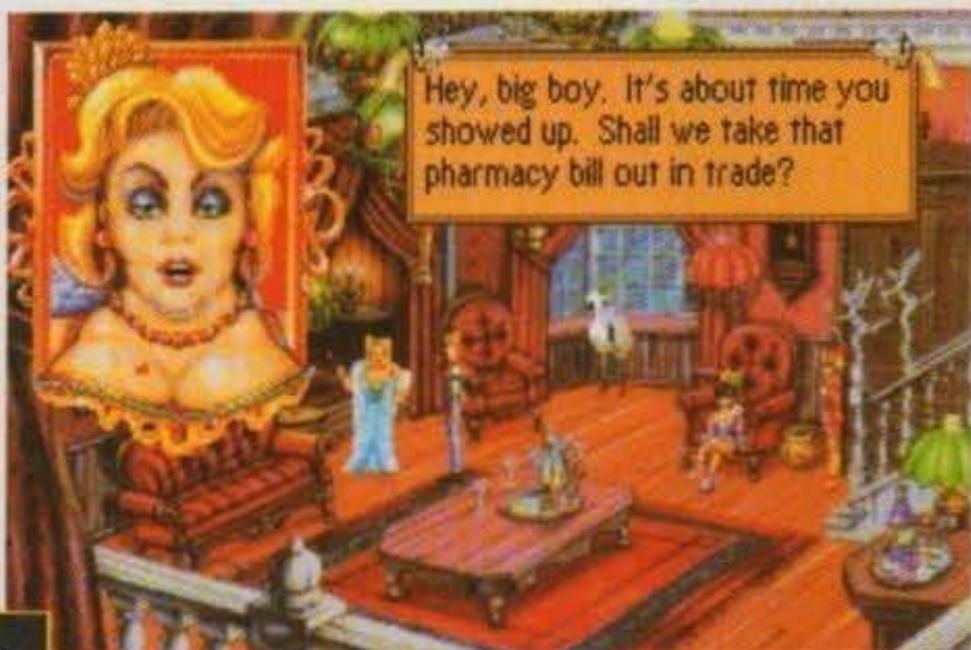
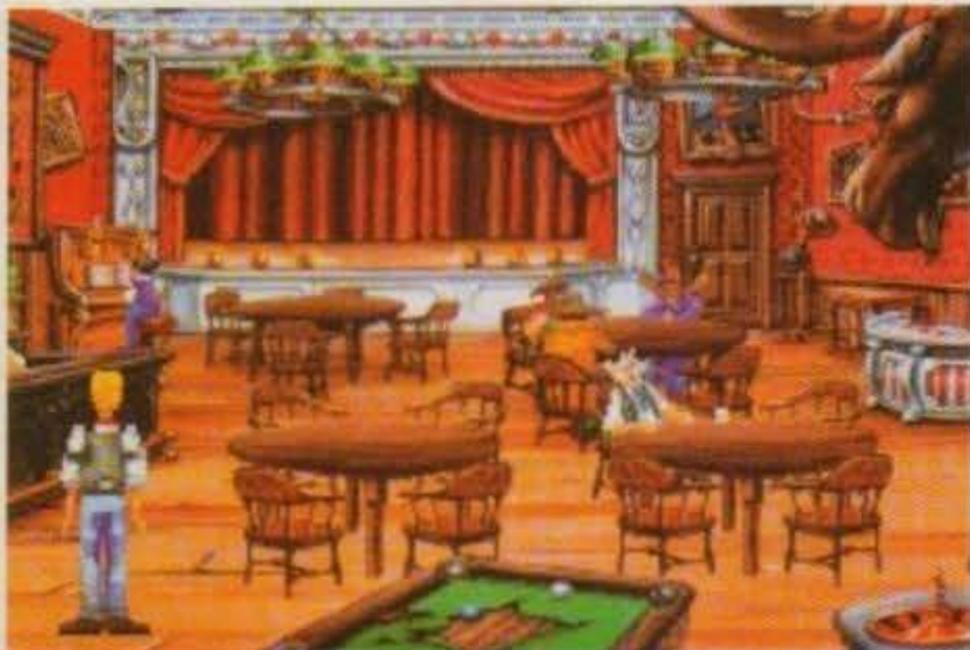
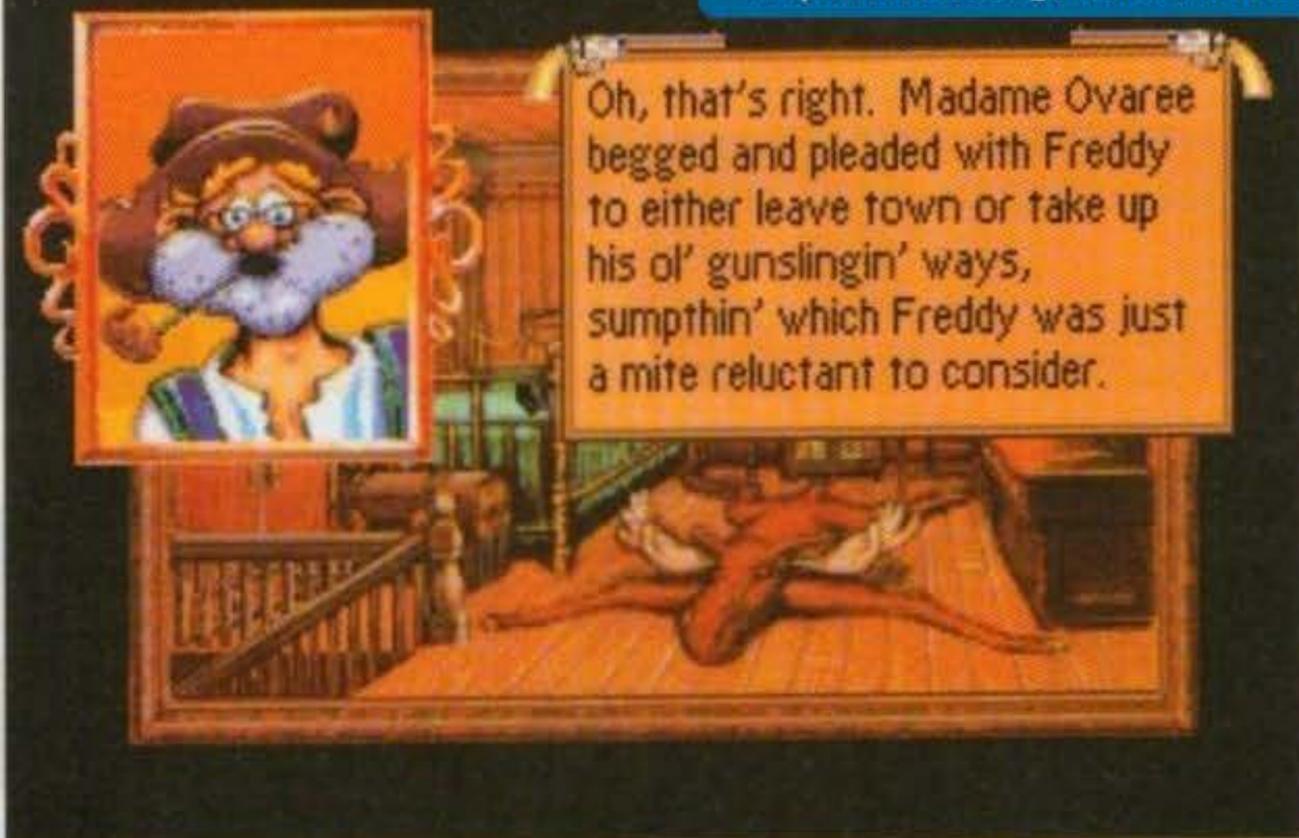
L'interfaccia utente è quella standard delle avventure animate Sierra: una fila di icone appare muovendo il puntatore in alto sullo schermo. Queste icone, se cliccate, permettono di eseguire i comandi base: camminare, esaminare, prendere/usare, inventario, salvare e opzioni. Le stesse icone possono essere fatte scorrere cliccando il tasto destro del mouse, senza bisogno di richiamare la barra in alto. Si tratta di un'interfaccia funzionale e sperimentata che permette di concentrarsi sull'avventura senza distrazioni. Le animazioni sono di buona qualità, e la grafica complessivamente svolge bene il proprio ruolo. Il sonoro propone una notevole "compilation" di musichette originali che possono essere scelte e ascoltate semplicemente parlando con il pianista. Ciò che non mi ha convinto, però, è la struttura dell'avventura.

FPFP è diviso in atti, come già *Laura Bow and the Dagger of Amon-Ra*. Ogni atto è autoconclusivo, e richiede che siano portate a termine certe azioni prima

In alto: Il nostro amico dottore in zoomata ravvicinata. Burp... belch...rutt...un'autentico esempio di humor leggero e frizzante.
A lato: Aspettatevi di vedere spesso questo bancone, perché è qui che preparerete i vostri... preparati. Notate le scritte sulle etichette, di facile e immediata comprensione.

La nostra stanza, piena di ricordi. Occhio alle corna (dell'alce).

NB – nota bene

Nel settore delle avventure grafiche/animate a sfondo umoristico la mia prima scelta rimane sempre *Monkey Island 2* con *Monkey Island* in seconda posizione staccato di poco. Ci sono poche avventure, oggi, che possono competere con l'umorismo geniale e surreale delle imprese di Guybrush Threepwood. In campo Sierra, a *Freddy* ho preferito lo humour più convenzionale ma parodistico e ricco di citazioni di *Space Quest V*, mentre una buona alternativa a tutti questi giochi può essere il vecchio ma glorioso *Maniac Mansion*, recentemente ripubblicato.

Una delle nostre clienti è la tenutaria della locale casa di piacere. Beh, niente male... un po' più di trucco e potrebbe essere invocata dai genitori quando i bambini non vogliono andare a dormire.

Il tradizionale saloon del Fae West, con l'immancabile dottore ubriacone. Mai che l'alcolizzato di turno sia, che ne so, il meccanico o l'elettricista.

Questo vecchio ranchero tiene le fila del racconto con i suoi interventi. Non molti giocatori hanno avuto la possibilità di seguire un corso di dialetto western.

del passaggio all'atto successivo.

Il problema è che quasi tutto ciò che l'avventura richiede al giocatore, almeno nella prima parte, è di affrontare una serie di problemi medici, facendo riferimento al manualetto di cui parlavo prima e mescolando le giuste dosi di, per esempio, bromuro tetrasalicilico e cristalli di polisilicatoetatetraciclinico (fare bollire ad alta temperatura, quindi mescolare a polvere di bicarbonato e aggiungere acqua distillata). Praticamente ogni problema che Freddy deve affrontare, tranne rare eccezioni, richiede una sessione al tavolo del laboratorio. In alcuni momenti è necessario possedere alcuni degli oggetti sparsi per la città, ma la ricerca di tali oggetti richiede tediose sessioni di esplorazione per gli edifici e le vie di Coarsegold, spesso senza neppure un indizio-guida. Inoltre l'interfaccia utente non è molto precisa, e questo è un difetto estremamente grave. Quando volete usare un oggetto su un altro dovete selezionarlo dall'inventario e quindi cliccare con il cursore sul secondo oggetto. Il problema è che il programma richiede una cura insolita durante questa operazione, pena la frase "Non è possibile compiere questa operazione". A un certo punto, per esempio, ho pensato che la soluzione a un problema potesse essere dare del denaro a un tizio. Dopo quattro o cinque tentativi falliti ho naturalmente rinunciato, convinto che la mia ipotesi fosse sbagliata. Bene, l'idea era buona, ma il programma pretendeva che io cliccassi "esattamente" sul tizio con la parte di cursore "giusta". Questo particolare ridicolo mi ha tenuto bloccato per mezzo pomeriggio, e quando ho scoperto il trucchetto non ne sono stato felice... Il gioco, comunque, non è tutto così. Ci sono duelli, momenti d'amore e un piano malvagio da scoprire e contrastare. *Freddy Pharkas* è una tipica avventura della Sierra, con tante cose da fare e una trama discreta. Non propone nulla di nuovo e non credo che diventerà un classico, ma se come hobby sgranocchiate avventure, non è peggiore di altre. Personalmente non ho molto gradito l'umorismo da gita scolastica del genere "whisky, rutti & (con rispetto parlando) peti incendiati", ma questa è una questione di gusti personali. Forse la critica più grossa che posso muovere al gioco è che non compie nessun passo avanti rispetto ai suoi predecessori, e che effettivamente è da tempo che la Sierra non propone nulla di veramente nuovo (come invece la Origin e la LucasArts fanno ogni tre per quattro). Attendiamo con curiosità *Betrayal at Krondor*...

Vincenzo Beretta

L'interno del nostro negozio di farmacista, stracarico di prodotti di ogni tipo - incluso il mitico "Preparato G"...Per cosa starà quello G?

Genere Avventura animata
Casa Sierra
Sviluppatore Al Lowe e Josh Mande

- Interfaccia collaudata ed efficace
- Grafica simpatica e ben realizzata

- Umorismo non proprio all'"inglese"
- La Sierra potrebbe produrre qualcosa di nuovo

Versione PC

Viene venduta su sei dischetti. L'installazione su hard disk è obbligatoria, e occupa poco meno di 12Mb. Richiede un 286/16MHz o più, e supporta grafica EGA e VGA. Il programma supporta le schede sonore più comuni, compreso lo standard General MIDI e la Roland. Il livello di dettaglio delle animazioni e la velocità del gioco sono regolabili, come in tutte le avventure Sierra.

Versione Amiga

Non abbiamo notizie certe ma potrebbe anche essere messa in cantiere. Tenete d'occhio le news e le anteprime.

K VOTO

800 PC

G
GI
A
FK

FPFP mi ha un po' deluso. Avevo molto apprezzato le avventure di Larry, almeno le prime, e da Al Lowe mi attendevo qualcosa di più. Certo, tecnicamente il gioco presenta il tradizionale livello di qualità a cui la Sierra ci ha abituato, e alcune trovate non sono male (come l'uso anomalo che Freddy a un certo punto fa di un'altalena). Il problema è che poco o niente si solleva da un generale standard. L'umorismo, poi, è in buona parte rivolto a un pubblico americano, con i suoi giochi di parole e le numerose espressioni in slang. Io stesso, che utilizzo l'inglese quasi come una seconda lingua (Hello, Paul NdR), ho avuto difficoltà a seguire certi passaggi narrativi. D'altro canto, la nuova avventura della Sierra è arrivata e non ci sono sorprese - né in bene né in male.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

WOODY'S

Ecco la porta della prima stanza bonus del primo livello: basta arrivare lassù, premere verso il basso e...

...Ecco l'interno! Prendete tutte le monete e saltate nel muro a destra: c'è un passaggio segreto!

Un maghetto sprovveduto deve superare le difficoltà di un lungo viaggio che lo porterà a recuperare un Cristallo Magico...È l'ennesimo gioco di piattaforme per Amiga, ma dov'è finita l'eredità di *Robocod, Fire & Ice* e *Superfrog*?

Woody si stava proprio annoiando. Erano già diverse ore che se ne stava lì ad ascoltare il suo Re che gli raccontava la triste storia della scomparsa del Magico Cristallo, senza il quale le forze del male avrebbero invaso tutto il mondo. La sua mente vagava ai sogni di gloria delle prossime Olimpiadi Elfiche, che si sarebbero tenute di lì a pochi giorni. Il Re mostrò al maghetto una grande mappa dettagliata su cui spiccavano i disegni di sei castelli. Egli disse che ce n'era un altro, nascosto, in cui probabilmente era custodito il Cristallo, proprio dalle più potenti Forze del Male. Il Re era talmente monotono e noioso che Woody, pur di sottrarsi a quella pietosa nenia di disperazione, si offrì di andare a cercare questo benedetto Cristallo, prese la cartina e promise di partire di gran carriera...E aveva tutta l'intenzione di fare in fretta: non voleva certo perdersi le Olimpiadi soltanto perché doveva... ehm...salvare il mondo!

Questa, in breve, la storia del simpatico maghetto protagonista del nuovo gioco di piattaforme della casa neozelandese Vision Software, già famosa per alcuni prodotti Public Domain di alta qualità, come *Cybernetix*, uno sparatutto "clone" del mitico e inaffondabile *Defender*, e *Microbes*, un altro sparatutto dalle trovate simpatiche e originali.

Ci sono un paio di Power-Up particolarmente importanti: uno scettro e una corona. Lo scettro trasforma il nostro Woody in un principe. La corona lo fa addirittura diventare un Re con tanto di stelline magiche e salti ultra-potenti.

Il gioco ha delle caratteristiche molto classiche, che ricordano il *Super Mario World* Nintendiano o *Superfrog* del Team 17. Naturalmente è diviso in livelli e per passare al livello successivo è necessario riuscire ad aprire una porta, raccogliendo dei forzieri pieni di monete e di bonus. Quando Woody riesce a raccogliere abbastanza forzieri, il relativo indicatore diventa verde, mentre diventa arancione se riuscite a raccogliere *tutti* i forzieri presenti nel livello: questo permette di guadagnare una vita-extra. Altro scopo fondamentale del gioco è raccogliere monete che, oltre ai punti, permettono di recuperare barre di energia vitale (una barra ogni 25 monete) e di armarsi di Stelle Magiche (ogni 100 monete) per eliminare i numerosi e antipatici avversari. I mostri possono essere uccisi anche saltando loro in testa (come in *Robocod*), e talvolta nascondono qualche bonus o una monetina.

Questi uccellini dotati di affilate corna sono alquanto pericolosi; saltateci sopra o colpiteli con le stelline.

Disseminati qua e là per i livelli ci sono dei blocchi con dei cuoricini: se Woody li colpisce, dandogli una bella testata da sotto, può liberare dei bonus o semplicemente raccogliere preziosi punti. Inoltre, in ogni livello, ci sono dei sotto-livelli bonus pieni zeppi di monete, forzieri e Power-Up, all'interno dei quali, a volte, si nascondono muri illusori e passaggi segreti che portano a

WORLD

Sopra: due immagini del secondo livello (esterno). C'è un percorso in alto pieno di bonus: se rimanete in basso troverete questi ponti mobili molto insidiosi.
A destra: la porta di uscita del primo livello con il malefico ragnetto.

uscite secondarie o ad altre delizie.

Le porte che vedete disegnate nel background dello schermo non sono lì solo per bellezza: muovendo il joystick verso il basso potrete entrarci. Quelle con un punto di domanda permettono di accedere a una stanza bonus, quelle con il faccione di Re Woody (vedi più avanti) portano alle sale del trono (anch'esse piene di bonus, grossi cuori e nemici agguerriti) mentre quelle con la parola "exit"...Beh, indovinate un po'!? Woody può "aprire" le uscite soltanto se ha raccolto almeno il 50% dei forzieri contenuti in un livello.

Ci sono un paio di Power-Up particolarmente importanti: uno scettro e una corona. Lo scettro trasforma il nostro Woody in un principe, aumentandone la velocità, facendolo saltare più in alto e permettendogli di colpire i nemici con dei potenti calci degni di un campione di Karate.

La corona lo fa addirittura diventare un Re con tanto di stelline magiche a portata di mano e salti ultra-potenti.

Il bonus a stella permette di lanciare le stelline di cui sopra ai nemici, qualunque sia "l'incarnazione" di Woody, mentre (non potevano mancare) gli "1 up's" fanno vincere una vita-extra, che fa sempre comodo. Nello schermo iniziale della mappa vengono indicate tutte le locazioni che avete visitato o a cui potete accedere: la vostra attuale posizione viene indicata da una manina, i castelli già superati da una stellina gialla e quelli selezionabili da un punto di domanda. Muovendo la manina con il joystick è possibile decidere l'ordine con cui completare i livelli. Alla fine di ogni livello si ritorna su questa schermata e premendo il tasto "Esc" si può accedere a un menu di opzioni tra le quali viene data la possibilità di inserire delle password per continuare una partita interrotta. Sempre nel menu opzioni potrete scegliere di giocare con un joystick a due pulsanti (uno per il fuoco e uno per il salto).

Yuri Abietti

Genere Piattaforme
Casa DMI
Sviluppatore Vision Software

- Discreta grafica e sonoro
- Il personaggio è molto simpatico
- Bonus divertenti

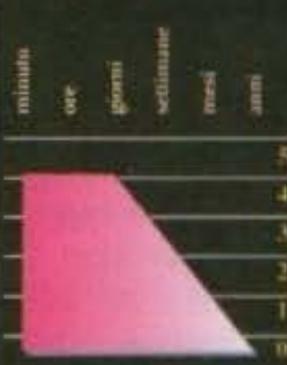
- Scarsa originalità
- Animazioni scattose in alcuni livelli

Versione Amiga

Il gioco è in tre dischetti (non installabili su hard-disk). La grafica e il sonoro sono di buon livello, anche se non paragonabili a quelli dei titoli già citati. È possibile selezionare nello schermo opzioni, un joystick a due pulsanti, anche se non è particolarmente difficile giocare con uno solo. Nelle schermate dei livelli bonus (con la locomotiva) il gioco presenta numerosi rallentamenti. Strano, considerato che la grafica a 32 colori gode di un aggiornamento dello schermo a ben 50 frame al secondo. Le uniche caratteristiche indispensabili per giocare a *Woody's World* sono almeno un Mega di RAM e un joystick.

G
QI
A
FK

La differenza che c'è fra un bel gioco e un K-Gioco è che, probabilmente, un K-Gioco verrà ricordato per molto, molto tempo, e usato come termine di paragone nei confronti di tutti i giochi dello stesso genere. *Woody's World* è un bel gioco ma dubito che sarà usato come termine di paragone o che verrà ricordato per più di un paio di mesi, se non altro perchè i platform game (così come gli sparatutto e i picchiaduro) sopravvivono a stento in un regime di concorrenza spietata e agguerritissima...E soprattutto ne escono un centinaio al mese. Per farsi notare, dunque, in mezzo a una tale selva di intricati rami binari, è necessario creare un'alta betulla argentata...*Woody's World*, al massimo, può essere un abete.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Questa immagine appartiene alla prima stanza bonus del secondo livello esterno. Dovrete spostare delle leve per poter uscire e raccogliere i bonus.

Tanto per rifarci al cappellotto introduttivo: dov'è finita la fantasia, la creatività, l'originalità lasciata ai posteri da giochi come *Fire and Ice, Superfrog* o *Robocod*? Al posto del simpatico maghetto troviamo in questi titoli un coyote, una rana dai super-poteri e un pesciolino agente segreto, e sono questi, in effetti, i giochi che vi consiglierei come alternativa a *Woody's World*, anche per farvi un'idea della sua effettiva profondità che, sebbene non sia deludente, è lungi dalla "perfezione". Il sistema delle ferite, per esempio, non è dei migliori e pretende dal giocatore dei riflessi prontissimi e dei salti calcolati, a volte, al millimetro. La classe di *Superfrog* (e il suo umorismo) rimangono, dunque, ancora senza eredi.

MORPH

Non so voi, ma io ho ancora oggi degli incubi terribili in cui i vari Boyle, Mariotte e Carnot mi tormentano con le loro leggi della termodinamica. Avete presente quelle interminabili lezioni di fisica in cui il professore aveva l'effetto del miglior sonnifero disponibile sul mercato?

Che sia pazzo? Può darsi, ma più semplicemente è probabile che lo studio della fisica applicata ai gas mi abbia traumatizzato. È per questo motivo che sono inorridito quando ho letto che l'ultima fatica della Millennium aveva come protagonisti proprio gli odiati passaggi di stato dei gas, con tutte le dannate leggi che li governano.

Mi sembra doveroso chiarire subito che *Morph* non ha nessuna pretesa educativa o propedeutica, ma ha semplicemente per protagonista un baldo giovine, tale Morris Rolph (per gli amici Morph), accidentalmente trasformato dal celeberrimo professor Krakenpot in un ammasso mal definito di molecole varie, che si può presentare sotto vari stati fisici: solido, gassoso, liquido e infine elastico (?). Certamente il fanciullo non è entusiasta del suo nuovo aspetto, ma il danno è ormai fatto e non si può tornare indietro. Pertanto Morph dovrà esplorare quattro zone, ciascuna composta da sei sottolivelli, per poter recuperare tutti gli ingranaggi necessari all'assemblaggio della macchina che il professor Krakenpot ha ideato per riportare il nostro eroe in carne ed ossa. Il compito si presenta arduo ma, a essere sinceri, anche decisamente allettante...L'originalità è una componente importante anche nei videogiochi, e non può quindi che far piacere vedere un prodotto che si presenta non necessariamente innovativo ma quantomeno fuori dalla norma, particolare e soprattutto non fatto - per così dire - con lo stampino. Solo per l'idea di base, quindi, *Morph* parte da una posizione favorevole, ma ben presto l'impressione di trovarsi davanti a un gioco di ottima fattura è confermata dall'ottima presentazione animata e dall'immediata simpatia che l'ultimo nato di casa Millennium riesce ad accattivarsi.

Abilità in Morph significa ottimizzare le proprie risorse e cercare il percorso più veloce.

Dopo una breve schermata, tramite la quale si sceglie quale delle quattro zone (il giardino, la fabbrica, i sotterranei e i laboratori) si andrà ad affrontare, si prende finalmente contatto con il protagonista: il primo impatto, sinceramente, è un po' traumatizzante, perché quel "coso" che dobbiamo controllare non sembra molto agile e facile da guidare. In realtà bastano una decina di minuti per imparare i rudimenti dei meccanismi di gioco, dopodiché non si avranno più problemi "di apprendimento". Le cose da sapere (e da verificare, joystick alla mano) sono infatti pochissime: prima di tutte le altre, però, vengono le caratteristiche dei vari stati in cui si presenta Morph. Come già detto sono quattro: nello stato solido Morph può solo rotolare sul pavimento e rompere eventuali muri (ma anche pavimenti!) particolarmente fragili; se il nostro eroe è invece liquido, potrà non solo trascinarsi sul pavimento (ma non sulle salite), ma anche insinuarsi attraverso grate e porte a sbarre; stessa opportunità si ha anche allo stato gassoso, con la differenza che Morph in questo caso può anche attraversare alcuni passaggi invalicabili in altri stati. Lo svantaggio è che i gas tendono a salire verso l'alto e quindi il nostro eroe non potrà più ridiscendere in basso se non cambiando il suo stato, passando magari a quello elastico, il più versatile dei quattro disponibili: sotto forma di un palloncino, Morph può infatti saltare ad altezza variabile, rotolare sul terreno ma anche distruggere alcuni ostacoli particolarmente fragili, rimbalzandoci so-

Nello stato "elastico" possiamo facilmente galleggiare sull'acqua. Non provateci allo stato "solido"!!!

I quattro scenari disponibili ci vengono proposti in questa schermata introduttiva.

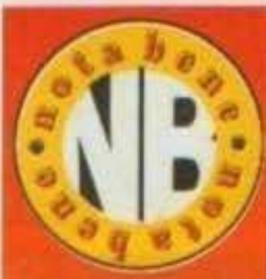
I fondali sono disegnati con sufficiente livello di dettaglio, forse qualcosa di più fantasioso non avrebbe guastato.

Allo stato solido la nostra sfera ha un aspetto decisamente minaccioso e può sfondare molti oggetti.

pra. Indispensabile.

Ora, a dire la verità il compito di affrontare un totale di 24 livelli non sarebbe così arduo, avendo a disposizione un personaggio con tante peculiarità: purtroppo, però, le "metamorfosi" di Morph non sono illimitate; è per questo che bisogna imparare a gestirle con grandissima attenzione e saggezza, tenendo anche conto dei punti deboli di ciascuno stato e dei bonus disponibili. Alcuni nemici o ostacoli, infatti, sono pericolosi solo quando ci si trova in una particolare condizione. Il fuoco, per esempio, è mortale quando Morph è elastico o gassoso, ma è innocuo quando il nostro eroe è allo stato solido e può essere addirittura spento quando siamo liquidi. In quest'ultimo caso - altra "dritta" - l'acqua è micidiale, come del resto per chi è "solido", ma è innocua per i Morph gassosi e gli elastici ci galleggiano addirittura sopra! Insomma, spiegare queste cose è difficile e inutile, perché si capiscono (a proprie spese) prestissimo appena si comincia a giocare.

Abilità in *Morph* significa proprio ottimizzare le proprie risorse e cercare il percorso più veloce (il tempo massimo per completare ogni quadro è di due minuti) e più economico in termini di trasformazioni, che porti al recupero dell'ingranaggio nascosto in ciascun livello prima e all'uscita dello stesso poi. È possibile sfruttare anche le opportunità fornite da alcuni oggetti: i cubetti di ghiaccio ci fanno passare allo stato più solido (seguendo la serie gassoso-liquido-elastico-solido), mentre le griglie infuocate hanno la funzione inversa. Ci sono poi bonus di extra-trasformazioni totali o di passaggio ai singoli stati, nonché di extra-time e di punti aggiuntivi. La cosa più importante, per un rompicapo arcade, dev'essere senz'altro quella di coinvolgere al massimo il giocatore, di non dargli tregua finché non riesce ad avere ragione dell'ultimo livello, ed è grazie a questa fondamentale qualità che giochi come *Tetris* - apparentemente (leggi graficamente) insignificanti - hanno fatto la storia dei videogiochi. Alla Millennium devono averlo capito benissimo, perché non si potrebbe spiegare altrimenti la giocabilità che contraddistingue questo sorprendente *Morph*.

Simone Bechini

Pochissimi giochi riescono a farti entrare nella loro ottica, a farti ragionare, a farti seguire procedimenti mentali che corrispondono ai processi logici che regolano il programma, in una parola a coinvolgerti come questo *Morph*. Personalmente reputo una di queste rarità l'indimenticato *Midwinter*, ma mi rendo conto che suggerirvelo in questa sede sia quantomeno fuori luogo. I migliori rompicapo arcade usciti ultimamente sono comunque *Lemmings 2* e *Tomato Game* della Psygnosis e *Sleepwalker* della Ocean, in cui - ve lo ricordo - siete chiamati a rivestire lo spesso ingrato compito di miglior amico dell'uomo per ricondurre sano e salvo al suo giaciglio il vostro padroncino sonnambulo.

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE

Grazie alla Domark, finalmente la palla ovale rotola sugli schermi dei PC con un certo realismo. Vediamo se è possibile immergersi nell'azione concitata del rugby anche con lo scrolling "a singhiozzo" tanto caro ai PC.

Il rugby, finora, è stato uno sport piuttosto trascurato, stranamente, dal momento che è molto seguito in Francia e Inghilterra, dove si trovano tra l'altro le sedi delle principali software house europee. Paradossalmente hanno riscosso maggiore successo le simulazioni di football americano, versione imbarbarita, spettacolarizzata e rallentata di questo nobile sport, con ben due secoli di storia alle spalle e un numero crescente di aficionados in tutto il mondo.

Se volete far veramente infuriare un giocatore di rugby, cosa che comunque vi sconsigliamo, fingete di scambiarlo per un giocatore di football e avrete un effetto dirompente.

International Rugby Challenge è una simulazione che punta molto sull'immediatezza, sia a livello di comandi che di gestione degli schemi; in pochi minuti si familiarizza col gioco e si apprendono le strategie più efficaci.

La visione del campo ricorda molto da vicino *Kick Off*, praticamente verticale sul prato, con omini piccoli ma riconoscibili e uno scrolling omnidirezionale leggermente scattoso, ma accettabile per un PC.

> ***Particolarmente riuscita la gestione di tiri e passaggi, più opinabile la scelta delle tattiche da parte del computer.***

Nonostante si possano utilizzare anche tastiera e mouse per controllare i giocatori, il dispositivo ideale è senza dubbio il joystick, che consente disimpegni più rapidi e una maggiore precisione nel controllo della direzione e della potenza dei calci. Particolarmente riuscita la gestione di tiri e passaggi: alla pressione rapida del tasto di fuoco corrisponde l'autopassaggio della palla ovale, mentre una pressione più prolungata fa comparire una linea che corrisponde alla forza e alla direzione del tiro. Il giocatore comandato viene evidenziato con una frecciona damoclea, e funziona piuttosto bene anche il sistema di passaggio del controllo ad altri giocatori. Più opinabile la scelta delle tattiche da parte del computer, che al momento del passaggio sceglierà in base a parametri spesso oscuri il giocatore che dovrà riceverlo. In questo modo un'azione che nelle nostre fantasie si sarebbe dovuta sviluppare lungo la fascia destra del campo rischia di evolversi proprio dalla parte opposta.

I calci piazzati e le trasformazioni vengono gestiti diversamente, in una vista tridimensionale prospettica con un

Le mischie sono uno dei pochi particolari non curati alla pefezione, in questo gioco.

La linea tratteggiata indica la forza e la direzione del passaggio che ci apprestiamo a effettuare.

La trasformazione delle mete utilizza un sistema molto simile a quello sfruttato dalle simulazioni golfistiche.

http://www.oldgamesitalia.net/

ONAL LLENGE

La rimessa in gioco è molto simile alla trasformazione delle mete e richiede notevole precisione.

Le statistiche di gioco sono sufficientemente complete per interessare un po' tutti.

sistema di controllo per forza e direzione che ricorda quello di alcuni giochi di golf. Come sempre avviene nelle simulazioni sportive è più avvincente lo scontro con un avversario umano, agevolato dal fatto che un amico ci impiegherà piuttosto poco a impadronirsi del sistema di gioco, consentendo sfide piuttosto equilibrate. I punteggi sono realistici, a meno che non venga modificata la durata degli incontri, mentre è meno realistica la frequenza delle mischie, ricorrenti e di primaria importanza nelle partite reali e piuttosto rare e ininfluenti in quelle simulate.

I rimbalzi della palla ovale sono plausibili, il che equivale a dire che sono totalmente casuali. Sono stati previsti gli infortuni mentre non sono permesse infrazioni quali il passaggio in avanti ed il fuorigioco.

L'appunto principale che può essere mosso al gioco riguarda il radar, anch'esso ripreso da *Kick Off*, che segnala le posizioni dei propri giocatori e degli avversari sul campo di gioco.

Di dimensioni ridotte e non modificabili, è abbastanza illeggibile a causa dei colori dei punti che rappresentano i rugbysti, facilmente confondibili; grave anche il fatto che non venga segnalata la posizione della porta, impedendo di fatto le segnature dalla distanza (drop).

Da segnalare una certa caoticità sullo schermo dovuta al gran numero di giocatori presenti in campo, che causa pericolosi momenti di smarrimento; un altro motivo per preferire il testa-a-testa con un compagno umano.

Esiste peraltro la possibilità di gestire tornei e trasferte. In particolare possiamo simulare il Campionato del Mondo e il Five Nations Championship che vede come protagoniste le nazionali dei cinque Paesi storici del rugby, ovvero Inghilterra, Scozia, Galles, Irlanda e Francia. Presente anche la nazionale italiana con nomi piuttosto esotici, in parte di origine inglese, in parte di origine congolese; consoliamoci, comunque, perché gli All Blacks neozelandesi non sono in condizioni migliori.

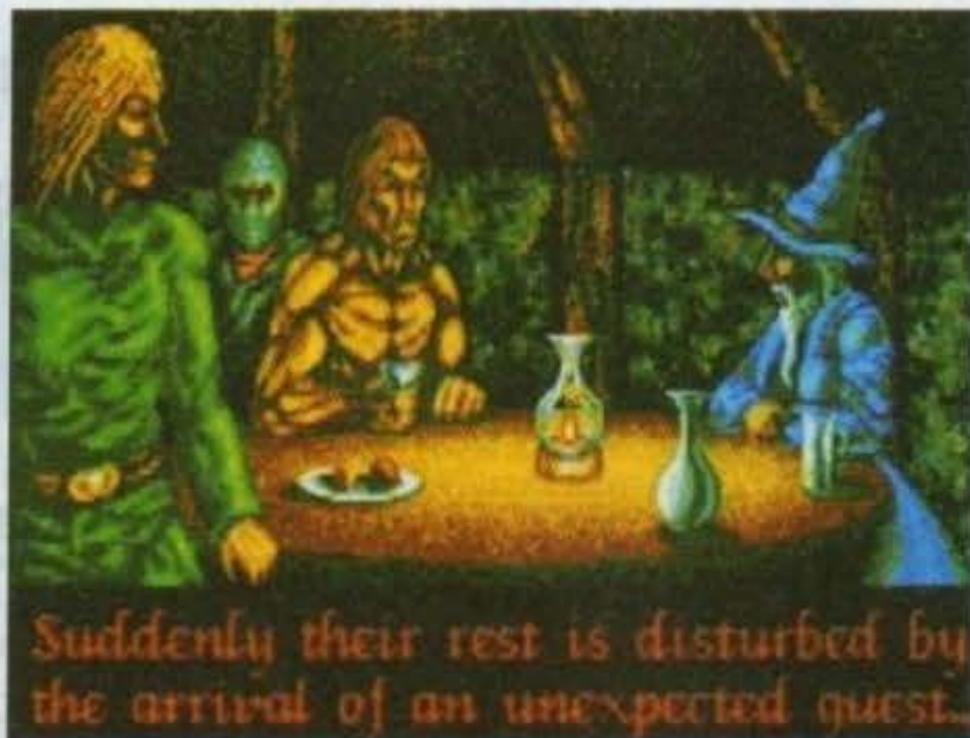
Alessandro Cattelan

NB — nota bene

***Rugby the World Cup*, probabilmente il concorrente diretto di *IRC* più quotato, proviene proprio dalla Domark. Si può notare una certa evoluzione, dal momento che il titolo recensito oltre a offrire una grafica migliore e un sistema di controllo più efficace, si segnala per una giocabilità ben superiore.**

In realtà il gioco da cui *IRC* trae più spunti è *Kick Off*, che manteneva un certo appeal anche nella sua non eccezionale implementazione MS-DOS. Il rugby della Domark sembra un po' la versione con palla ovale della celeberrima simulazione calcistica della Anco, nonostante l'azione sia decisamente più confusa a causa del gran numero di giocatori presenti in campo.

LEGEND 2
Son of the empire

I personaggi della compagnia rappresentati in una schermata introduttiva.

Nelle osterie potete fare degli incontri interessanti, per avventurieri, si intende...

Dopo il successo di *Legend* la Mindscape coglie la palla al balzo e dà inizio a una nuova saga di giochi di ruolo. Può bastare un sistema di incantesimi innovativo, per far emergere questo gioco dalla moltitudine di prodotti similari presenti nei negozi?

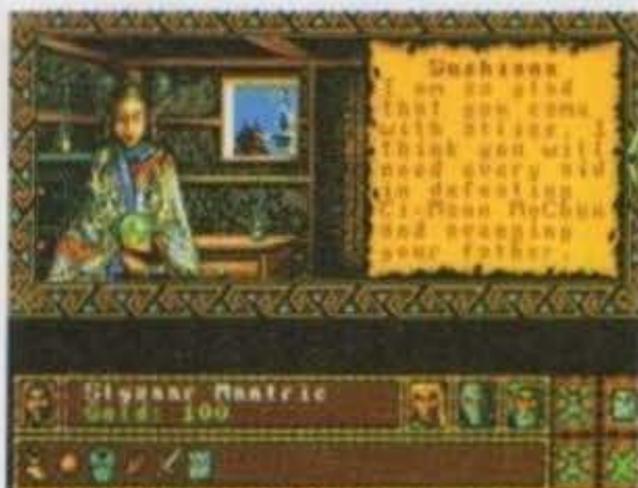
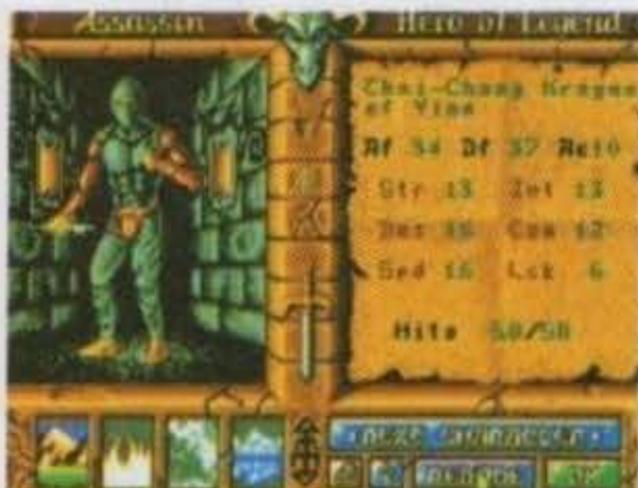
Legend era un discreto gioco di ruolo dalla trama banale, come tanti altri, che non poteva contare su particolari innovazioni tecniche, ma si avvaleva di un parco di incantesimi abbastanza vasto, che dava una discreta libertà di azione ai giocatori stanchi dei soliti combattimenti. Ora ci troviamo di fronte a *Son Of The Empire* che mantiene la meccanica di gioco invariata e che quindi ne condivide pregi e difetti. I soliti quattro avventurieri (un guerriero, un trovatore, un assassino e un mago) hanno il compito di recuperare altrettante parti dell'Amuleto Eterno il cui potere è in grado di riportare la calma nel Impero della Luna dopo la morte dell'Imperatore. Ovviamente l'avventura non è così facile come sembra perché il regno pullula di eserciti nemici e creature maligne di ogni genere.

Un'utile funzione è quella dell'automappatura che eviterà lunghi e ripetitivi giri alla ricerca di un luogo già visitato.

Comunque ogni personaggio possiede delle proprie caratteristiche e un potere speciale: il mago (Signore delle Rune) è il personaggio più interessante e innovativo, perché invece di avere i soliti pochi incantesimi già pronti, ne può creare un'infinita varietà grazie a un azzeccato sistema di rune; con esso e gli opportuni ingredienti il giocatore può creare dai semplici spell a quelli complicatissimi multieffetto. Non poteva sicuramente mancare il guerriero che unisce alla pura forza fisica il potere del Berserker Rage (furia Berserker) grazie al quale diventa un inarrestabile trucida-nemici. L'assassino fa uso dei suoi poteri speciali per rendersi invisibile attaccando i nemici alle spalle triplicando l'effetto dei suoi colpi. L'ultimo personaggio è alquanto insolito: si tratta del trovatore, un guerriero-musicista che grazie alle canzoni apprese durante il suo viaggio può incrementare le caratteristiche dei compagni come forza, velocità, intelligenza e destrezza. All'inizio del gioco è possibile configurare i personaggi variandone alcune caratteristiche a discapito di altre, sceglierne il sesso o cambiarne il nome.

L'avventura comincia nella città di Imperia (non in Liguria NdR) dove è possibile ricevere informazioni sull'oggetto della ricerca, comprare dei cavalli più veloci per gli spostamenti del gruppo, cambiare i nomi degli avventurieri oppure il colore degli abiti indossati (ce lo potevano risparmiare!). Il trovatore può inoltre imparare nuove canzoni al prezzo di 500 pezzi d'oro l'una, che non possediamo all'inizio del gioco, ma che potremo racimolare raccogliendo gli averi delle nostre (si spera) future vittime. Ora ci si può avventurare nel dungeon della

La schermata di creazione del personaggio. I parametri a nostra disposizione non sono moltissimi, purtroppo.

http://www.oldgamesitalia.net/

I personaggi non giocanti ci parlano attraverso queste schermate di facile utilizzo. Semplice ma efficace.

L'assassino è un personaggio che bisogna imparare a utilizzare bene se si vuole sopravvivere a lungo.

La rappresentazione tridimensionale dei dungeon è abbastanza gradevole, anche se tende a diventare confusa

città. Questa parte del gioco ricorda molto *Hero Quest* e *Cadaver*: il labirinto viene rappresentato in 3D isometrico dove i nostri eroi vagheranno in cerca di oggetti utili e risolvendo piccoli enigmi per il proseguimento dell'avventura, imbattendosi ogni tanto in alcuni mostri inizialmente abbastanza facili da eliminare, in modo da fare pratica con le tecniche di combattimento. Bisogna notare che quando gli avversari si fanno più numerosi la battaglia diventa troppo confusa (specialmente con le schede grafiche minori) e spesso i nostri uomini vengono uccisi mentre cerchiamo di lanciare un incantesimo o di impartire ordini di attacco o adunata. Un'utile funzione è quella dell'automappatura che eviterà lunghi e ripetitivi giri alla ricerca di un luogo già visitato. Una volta esplorato l'intero dungeon potremo partire alla volta di un'altra città; lungo il tragitto sulla mappa capiterà di imbattersi negli eserciti avversari (rappresentati da stendardi rossi), nel qual caso possiamo decidere se fuggire o combattere. Le battaglie all'aria aperte si svolgono come quelle nei sotterranei, ma sono infinitamente più dure e comunque ci assicureranno un buon bottino in caso di vittoria. È anche possibile fuggire durante uno scontro, cosa che farete spesso nei primi tempi, ma perderete i vostri cavalli.

Nelle diverse città in cui vi recherete potrete rifornirvi di ingredienti per gli incantesimi nelle farmacie (apothecary), comprare e vendere oggetti nei bazar (artificer) o armi ed armature nelle ferramente (blacksmith). Se arrivate nel Tempio Sacro (Holy Temple) potrete acquistare una o più pozioni risanatrici, riportare in vita i compagni morti in battaglia o comprare preghiere (!) per incrementare la fortuna dei personaggi.

In pratica *S.O.T.E.* è identico al suo predecessore e non presenta alcuna miglioria, quindi ne condivide i difetti di ripetitività e sistema di controllo non immediato, specialmente nelle battaglie più confuse dove è necessaria molta esperienza. Questo è il secondo capitolo della saga "*Worlds Of Legend*" e non ci resta che sperare in futuri accorgimenti.

Paolo Verri

NB nota bene

Di giochi di ruolo ce ne sono a bizzeffe, nessuno con differenze sostanziali, quindi non è difficile trovare titoli che possono interessare l'acquirente di *Son Of The Empire*.
Sicuramente *Shadowlands* è uno di questi, come anche il seguito, *Shadoworlds* che vantano entrambi una semplicità e praticità maggiore.
Poi ci sarebbe anche *Hero Quest*, anch'esso molto immediato, ma forse un po' troppo datato tecnicamente. Infine, ovviamente c'è *Legend* che, trama a parte, è in tutto e per tutto uguale a *S.O.T.E.*

http://www.oldgamesitalia.net/

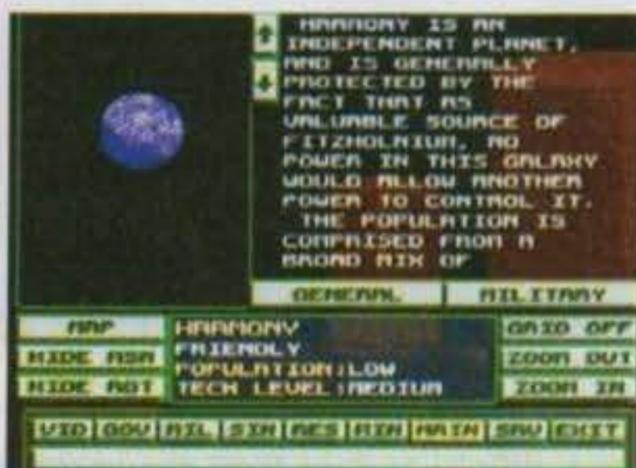
MAELST

Un nuovo impero si affaccia sulla scena stellare in questo nuovo gioco della Merit Software. La concorrenza è agguerrita, ma le premesse sono buone... Vi dice nulla il nome di Syd "Blade Runner" Mead? Non attendetevi però grafica strepitosa e atmosfere cyberpunk, ma strategia pura al 100%... più una buona dose di azione!

La Merit Software potrà essere un nome nuovo nel panorama videoludico, ma leggendo la lista dei crediti di Maelstrom si ritrovano nomi dal suono familiare... a cominciare dalla Don Bluth Multimedia Inc. Altrettanto di richiamo è la presenza di Syd Mead tra i progettisti del gioco. Chi spera però di trovare in Maelstrom qualche nuova schermata-capolavoro del visualist di "Blade Runner" rimarrà deluso. Mead ha contribuito creativamente alla realizzazione del gioco, ma non è intervenuto sul programma finito.

Maelstrom è un gioco di strategia che si annuncia sostanzioso fin dal primo momento. La trama, in breve, racconta la lotta, tra un crudele "Sindacato" e il popolo di un piccolo pianeta chiamato Harmony, per il dominio di un importante settore della galassia. Il giocatore, naturalmente, indossa i panni del leader supremo del pianetino, e deve fin da subito imparare a destreggiarsi tra i molteplici problemi che richiedono la sua attenzione. Harmony si trova al centro di una nube di altri sistemi abitati, all'interno della quale si intrecciano decine di complesse relazioni politiche ed economiche. Tutto ciò richiede una buona preparazione sul background della regione di spazio in cui si viene chiamati a combattere, e il gioco si preoccupa di fornire tutti i dati necessari sia on-line che nella sezione di riferimento del manuale. Tutti i giochi strategico/diplomatici chiedono al giocatore di preparare l'equivalente di un esame universitario o due prima di sedersi alla tastiera, ma *Maelstrom* è particolarmente impegnativo da questo punto di vista, e occorrerà qualche ora di gioco prima di assimilare i dati sufficienti. Se si aggiunge a ciò la complessità e la vastità delle opzioni a disposizione, si vede come il gioco richieda una fase di apprendimento insolitamente lunga prima che i suoi pregi inizino ad emergere. La schermata principale mostra la console olografica "Executron" attraverso la quale controlliamo tutte le funzioni a nostra disposizione. Una fila di icone in basso ci permette di accedere ai vari sottodipartimenti, mentre la parte superiore dello schermo è dedicata agli avvenimenti del gioco e alle informazioni vere e proprie. Ci sono cinque dipartimenti che richiedono le nostre decisioni: Governo, Operazioni Militari, Ricerca Tecnologica, Servizio Informazioni, Ricerca Mineraria. Inoltre attraverso l'apposita icona si può accedere al comunicatore interstellare, con il quale possiamo tenerci in contatto con astronavi e agenti in missione e parlare con i leader degli altri pianeti.

Il gioco richiede una fase iniziale di apprendimento particolarmente lunga prima che i suoi pregi inizino ad emergere.

L'interfaccia "punta e clicca" a icone è abbastanza funzionale, ma per eseguire certe operazioni è necessario cliccare su icone situate in schermate diverse, e questo è un po' fastidioso - soprattutto conside-

Il database contiene informazioni su tutti i pianeti.

La schermata di prospezione mineraria.

Il display olografico "treddi" della regione di spazio che circonda Harmony.

http://www.oldgamesitalia.net/

TROM

(sinistra): La flotta del Sindacato sbarca su Harmony... better luck next time.
(sopra): Due "eventi". In basso, un vergognoso rapimento...

Genere Strategia
Casa Merit Software
Sviluppatore PAS System

• Ambientazione complessa e ricca di spessore.
• Buon bilanciamento degli aspetti militari, tecnologici e diplomatici.
• Possibilità di applicare varie strategie di gioco.

• Difficile fase di apprendimento.
• Interfaccia utente non sempre funzionale.

Versione PC

***Maelstrom* occupa 12Mb su hard disk. Supporta AdLib e Sound Blaster, e lo standard grafico VGA. Un computer 286 a 16MHz è sufficiente per giocare, mentre il DOS 5.0 è obbligatorio. Grazie al cielo il clock interno del gioco è stato temporizzato sul processore, in modo che su un 486 a 50MHz i cattivi non vincano in quattro secondi...**

K VOTO

865 PC

G
QI
A
FK

Superata la massiccia fase di apprendimento, *Maelstrom* si rivela un'ottimo titolo. Certo, la grafica è spartana, e il sonoro poco più che funzionale, ma questi sono particolari secondari in un gioco di strategia - soprattutto se, come in questo caso, gli sforzi sono andati nello sviluppo di un'ambientazione ricca e credibile. Non si tratta di un gioco facile, e ho risentito un po' della mancanza dei livelli di difficoltà. Inoltre un tutorial su schermo sarebbe stato il benvenuto. Il manuale riporta alcuni consigli per il giocatore ma, con scelta infelice, sono stati scritti in tono narrativo, utilizzando un inglese colloquiale che è risultato incomprensibile anche alla mia cameriera jamaicana. Tutto ciò che questi problemi richiedono, però, è un po' di pazienza, qualità che qualunque Darth Vader da tastiera possiede a carriole...

CURVA INTERESSE PREVISTO

rando che il gioco scorre in tempo reale, con poco spazio a disposizione per arrabattarsi con i comandi. Si tratta però di un problema di cui si risente raramente.

All'inizio è facile sentirsi spaesati. È bene iniziare a programmare l'attività nei due importanti settori di ricerca mineraria e tecnologica. Si tratta di operazioni che una volta iniziate richiedono solo un'attenzione sporadica, ed è quindi consigliabile attivarle subito. Ciò richiede il reclutamento di specialisti. Uno specialista è un personaggio controllato dal computer al quale viene affidato un compito da eseguire per conto di Harmony.

All'inizio del gioco la flotta di Harmony è composta da ben due astronavi mediamente armate. Investendo denaro il giocatore può migliorare questa situazione. Il sistema utilizzato per costruire nuove astronavi è stato una piacevole sorpresa: da una lista base di componenti, divisa in quattro categorie (scafo, computer, armi e difese), il giocatore può decidere come sarà la nuova astronave. I componenti, naturalmente, hanno prezzo e capacità differenti, e questo permette di costruirsi una flotta su misura in base ai propri scopi e al budget disponibile - oltre che aggiungere una notevole varietà al gioco.

Le battaglie tra astronavi sono una piccola delusione: una schermata tattica mostra le due flotte contrapposte che si scambiano dardi laser e supposte al protone. Il giocatore può intervenire in maniera limitata, con ordini come "tutti avanti" o "ritirata", ma in generale l'emozione è pari a quella di seguire una partita alla radio (non necessariamente poca, comunque, soprattutto se in gioco ci sono metà della nostra flotta e delle nostre strategie di espansione).

L'ultimo settore che richiede la nostra attenzione è quello delle Operazioni Speciali. Dopo avere assoldato agenti speciali dalla lista dei nomi disponibili, si può impiegarli in missioni clandestine su pianeti amici e nemici. Queste missioni includono "Ricognizione", "Finanziamento di Rivolte" e "Estorsione". Ogni partita è scandita da una serie di eventi che accadono a intervalli più o meno regolari. Un esempio è il rapimento di un importante accademico avvenuto su un pianeta amico. Un agente inviato in ricognizione, però, rivelerà come nell'abitazione del rapito non vi sia traccia di lotta, e molti dei suoi oggetti personali siano mancanti... Questi eventi definiscono meglio la trama e aggiungono spessore al gioco, ma dopo poche partite, naturalmente, diventano prevedibili. Ciò non toglie però nulla all'aspetto strategico di *Maelstrom*.

Inizialmente *Maelstrom* non mi aveva convinto molto, soprattutto a causa della ripida curva di apprendimento. Devo dire che mi sono ricreduto: certo, è necessario fare "mente locale", e comprendere che, a differenza di altri giochi di questo tipo, non necessariamente il nostro obiettivo deve essere la conquista della galassia, ma *Maelstrom* contiene abbastanza strategia da soddisfare qualsiasi appassionato. Non esiste un modo migliore di un altro per vincere, e ciò va a tutto vantaggio della longevità.

Vincenzo Beretta

NB nota bene

Civilization è il re riconosciuto dei giochi di strategia. E' un mix difficilmente ripetibile di giocabilità, varietà di opzioni e vastità di gioco. Non solo in questo momento rappresenta la scelta migliore, ma anche la migliore per chi vuole accostarsi a questo peculiare genere. _Spaceward Ho!_ della New World Computing (recensito nel numero scorso) è un gioco di strategia spaziale più semplice di _Maelstrom_ ("giochino" è la parola giusta), ma altrettanto divertente. Infine, con la sua manciata di regole, _Empire Deluxe_ rappresenta la base di tutti i giochi di strategia, ed è un'introduzione al genere consigliata a chi vuole essenzialmente farsi una partita durante la pausa per il pranzo.

PROTOSTAR
war on the frontier

Nuovi mondi da esplorare, nuove razze da incontrare, commerci da realizzare, il tutto per evitare di perdere una guerra interstellare... Tutti elementi già visti, ma che può far piacere ritrovare, se inseriti in un gioco curato al punto giusto.

Ricordate il caro *Elite*? Sì, era forse il primo gioco a unire l'idea di spara e fuggi tridimensionale al commercio puro e semplice. Se i commerci tra i vari pianeti venivano realizzati in maniera adeguata, diventava un gioco da ragazzi rendere la propria astronave pressoché indistruttibile e sbarazzarsi dei nemici che si ponevano di fronte lungo il cammino. *Protostar* ricalca quelle che erano le idee principali di *Elite*, aggiungendo un elemento strategico più complesso. Il giocatore oltre che a visitare i numerosi sistemi solari presenti nel gioco, deve riuscire a creare dei contatti con razze aliene, per far sì che si uniscano alla sua causa e aiutino la razza umana nella guerra contro l'odiato nemico.

I personaggi che si incontrano durante il gioco sono numerosi, e vanno dai più pacifici ai più violenti. Inizialmente ci si trova in una condizione piuttosto imbarazzante. Anche se ci viene ordinato di evitare il contatto con il nemico e di incontrare determinate razze per instaurare rapporti di amicizia, spesso e volentieri le astronavi che incontriamo non hanno altro desiderio che quello di farci la pelle, per cui la fuga è una delle poche possibilità disponibili. Proseguendo nel gioco, e riuscendo a garantirsi preziosi alleati, le cose cambiano.

L'aspetto manageriale, nel gioco, ha un'enorme importanza. Garantisce il successo delle missioni, poiché grazie ai crediti a disposizione diventa possibile pagare la manutenzione dell'astronave, gli stipendi dell'equipaggio e dare un effettivo supporto alle forze di difesa del proprio settore. Come abbiamo appena detto l'astronave per essere in piena efficienza necessita di un equipaggio, ogni suo membro dovrà controllare uno degli aspetti vitali dell'astronave: la navigazione, i contatti, l'aspetto scientifico, quello tattico, quello biotecnologico, ecc.

L'aspetto interattivo del gioco è stato sviluppato in maniera tale che ogni personaggio abbia una propria intelligenza, e segua una serie di obiettivi ben precisi.

Le attività della nave non si limitano ai viaggi nello spazio profondo, ma comprendono anche delle esplorazioni sulla superficie dei pianeti. Quando si presenta questa opportunità, si utilizza una piccola navetta di esplorazione che è in grado di volare a bassa quota ed è fornita di un piccolo cannone a particelle in grado di causare notevoli danni. Normalmente le missioni sulla superficie vengono effettuate più per raccogliere materiale che per affrontare dei nemici, ma questa seconda possibilità non può certo essere scartata a priori.

L'aspetto interattivo del gioco è stato sviluppato in maniera tale che ogni personaggio abbia una propria intelligenza, e segua una serie di obiettivi e proponimenti ben precisi. A seconda del comportamento o del-

(destra) Il nostro capo, da cui riceviamo gli incarichi.
(sopra): L'interno dell'astronave e uno degli alieni che popolano la galassia.

Il computer della Neufront, nella nostra base stellare.

(sopra) Pagando, è possibile accedere a una banca dati gestita da una curiosa corporazione.

Genere Strategia/Arcade
Casa Accolade
Sviluppatore Tsunami

- Ottima interazione dei molteplici aspetti del gioco
- Enorme profondità

- Grafica non eccessivamente curata
- Difficoltà nella gestione dei comandi, almeno inizialmente

Versione PC

Per iniziare bisogna sottolineare il fatto che sono necessari 590,000 bytes liberi per poter giocare, un 386 con almeno 25 Mhz, e inoltre 7 Mb disponibili su hard disk. Scusate se è poco. Ma ormai è questa la tendenza verso cui si stanno orientando un po' tutti gli sviluppatori, in questi ultimi tempi. Ci si potrebbe aspettare di più almeno a livello grafico, ma data la profondità del gioco, che è l'aspetto più importante, si può chiudere un occhio.

Come già detto, *Protostar* riunisce più aspetti videoludici, in un unico gioco. La cosa riesce perfettamente, anche se forse la difficoltà iniziale risulta eccessiva, proprio a causa dell'unione dei numerosi aspetti. Il progetto era sicuramente ambizioso, e bisogna ammettere che è riuscito decisamente bene. La grafica non rappresenta lo stato dell'arte in questo campo, ma forse è stata considerata un aspetto secondario per rendere il gioco di maggior respiro. Un'operazione azzeccata che trae spunto da un'idea vecchia ma ancora attuale, e che, nel suo piccolo, riesce a migliorarla di quel tanto che è necessario. In definitiva un buon gioco, che riconosce i suoi limiti, soprattutto perché rivolto a un pubblico particolare, ma che riesce a risultare sufficientemente divertente per chiunque.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'analisi medico/attitudinale dei componenti del nostro equipaggio. Qui abbiamo un simpatico droide...

le parole del giocatore i personaggi reagiscono in maniera adeguata. Un altro aspetto che viene spiegato nel manuale è che non esistono limiti di tempo per finire *Protostar*, il che lo rende un gioco davvero enorme.

Qualche problema nasce nei primi confronti armati con gli alieni. Senza una buona permanenza sull'astronave, e senza conoscere tutti i tasti a disposizione, sotto forma di icone, risulta davvero difficile opporre un'adeguata resistenza.

Il gioco di per sé non è troppo complesso, ma risulta chiaro sin dal primo sguardo, che i molteplici aspetti e le innumerevoli situazioni da affrontare, devo essere presi in considerazione in maniera adeguata. Tutto risulta in qualche modo importante, ma il saper trattare con i personaggi che si incontrano mano a mano risulta sicuramente imperativo. È in base agli alleati che sarete in grado di procurarvi che dipende il successo di molte delle missioni che vi verranno assegnate.

I centri commerciali, in cui è possibile scambiare merci o acquistare e vendere, si trovano vicino alle città sulla superficie dei pianeti. Anche qui dovrete essere molto oculati nelle scelte e nei comportamenti, soprattutto se è vostra intenzione riuscire a trarre il massimo dalle trattative, che intavolerete di volta in volta con i personaggi pronti ad affrontarvi a colpi di prezzi e di affari stracciati.

Protostar si è rivelato un buon gioco. Completo sotto molteplici aspetti, enorme per quel che riguarda la profondità, e divertente da giocare. Bisogna ammettere che i combattimenti non sono all'altezza di giochi usciti in precedenza che avevano in comune, se non altro, la stessa ambientazione. Risulta difficile gestire l'astronave quando si viene bombardati da tutte le parti. Ma con un po' di esperienza la cosa passa in secondo piano.

Apprezzando i titoli di questo tipo, il possibile cliente si troverà sicuramente soddisfatto dell'acquisto. Molte razze da incontrare, molti pianeti da visitare, molti sistemi in cui viaggiare e, soprattutto, molti aspetti da tenere d'occhio contemporaneamente. È certo che *Protostar* sia un titolo adatto a chi preferisce pensare oltre che a combattere.

Giorgio Baratto

NB - nota bene

Come detto all'inizio dell'articolo, la scelta degli appassionati in questo genere di giochi, dovrebbe cadere, se già non lo avete giocato, su *Elite*, che si può considerare il capostipite di tutto il genere, nell'attesa di *Frontier - Elite 2*. Anche in quel caso l'aspetto era duplice, comprendendo combattimento/commercio. Sempre nello spazio, ma con motivazioni diverse, si potrebbe prendere in considerazione anche *Wing Commander 2*, anche se in questo caso lo scopo è prettamente bellico. Un titolo che forse si avvicina ancora di più a *Protostar*, è *Starflight*, in cui gli aspetti sono presenti tutti: Combattimento/Commercio/Esplorazione. Sono tutti titoli ormai piuttosto datati, ma comunque validi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATIONAL LAMPOON'S CHESS MANIAC 5 BILLIONS AND 1

Capita anche ai migliori di prendere delle cantonate; è il caso della Spectrum Holobyte che toppa clamorosamente con questa simulazione scacchistica demenziale. Ma si può fallire così clamorosamente l'obiettivo con l'aiuto dei buffoni del National Lampoon?

Genere Strategia
Casa Microprose
Sviluppatore Spectrum Holobyte

- Il programma gioca bene ai livelli più alti
- Simpatico il manuale

- Scarsa leggibilità della scacchiera
- 27 Mb di HD occupati
- animazioni scontate
- bassa risoluzione

Versione PC

27 (!), dico 27, Mb di hard disk occupati! In pratica l'installazione base di *Strike Commander*. A questo punto uno potrebbe aspettarsi pezzi raytracciati, alta risoluzione, miliardi di colori, sonoro a 32 bit; purtroppo la realtà ci mostra degli scacchi animati in bassa risoluzione, abbastanza illeggibili, con i 256 colori usati nemmeno troppo bene. Una vera Waterloo se consideriamo che *Battle-Chess 4000*, in "soli" 14 Mb riesce a gestire l'alta risoluzione. Se non altro esistono i driver per ogni tipo di scheda sonora, a parte quelle a 16 bit e il general MIDI.

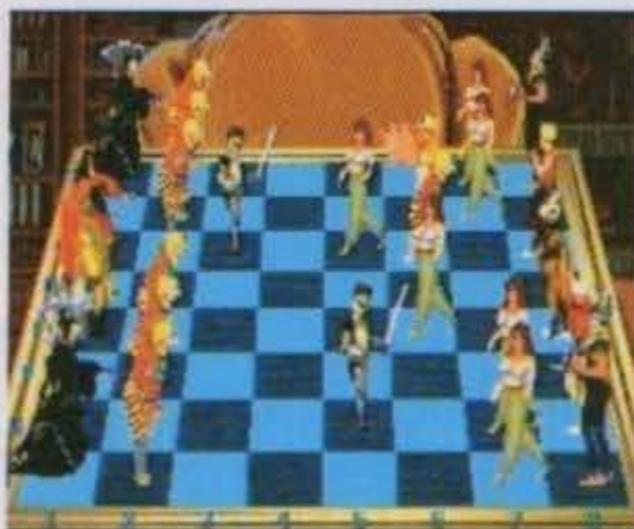
K VOTO

511 PC

G · QI · A · FK

Qui qualcuno si sta facendo prendere la mano. Non è detto che le decine di minuti di animazioni facciano automaticamente un buon gioco. Questo *CM5B&1* è la dimostrazione dell'assioma: le posizioni dei pezzi sono illeggibili, le animazioni sono di cattivo gusto, scontate e ripetitive, il sonoro è sfruttato male (inutile e a lungo fastidiosa la lettura delle mosse). Anche la versione senza fronzoli, il set "noioso", non migliora in giocabilità e ci si riduce a giocare con la vista dall'alto (roba da VIC 20).

CURVA INTERESSE PREVISTO

Le scenette animate non brillano certo per la loro "finezza"!

La scacchiera può essere ruotata a nostro placimento.

Il National Lampoon è divenuto famoso al di fuori degli Stati Uniti per una divertente serie di film demenziali con Chevy Chase; ora rischia di divenire tristemente famoso per aver collaborato alla realizzazione di questo software che di demenziale ha soltanto la realizzazione.

I primi problemi si riscontrano già in fase di installazione, più di quaranta minuti per trasferire sul disco fisso i dati presenti nei 12 dischetti e decompattarli; sorprende il fatto che il gioco sia in bassa risoluzione nonostante i ben 27 Mb occupati L'introduzione è piuttosto simpatica, e anche il sistema di gestione della protezione è ben fatto.

La prima schermata ci invita a scegliere tra il "boring set" di pezzi, quello tradizionale dove i re sono re e i cavalli sono cavalli, e il "bawdy set" con omini e donnine digitalizzate. Avrete un quadro preciso della situazione considerando che "boring" significa noioso mentre "bawdy" significa osceno. La valutazione del gioco spazia infatti tra questi due aggettivi, passando da una scacchiera classica mal realizzata graficamente, confusa e con pezzi difficilmente gestibili, a una più estrosa e animata, ma altrettanto caotica.

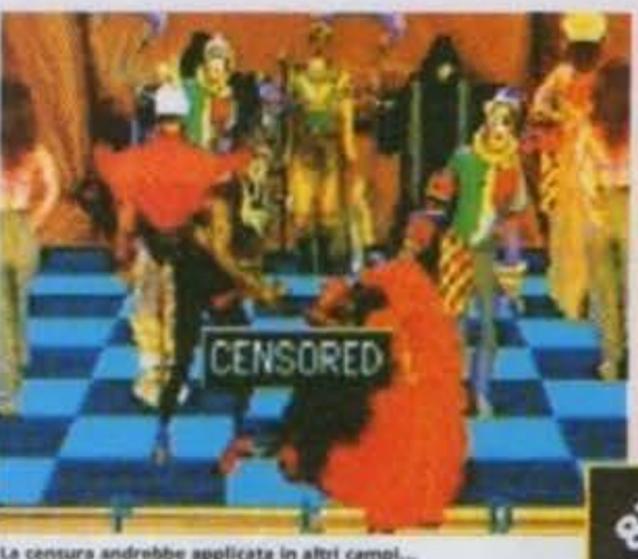
In questo secondo caso gli scacchi sono impersonati da attori in costume che si muovono, dimostrando scarsa corrispondenza tra l'animazione e l'effettivo spostamento sullo schermo, con un certo effetto break dance. Nel caso dei "combattimenti" vengono effettuate delle zoomate sul campo di battaglia per mostrare animazioni di generose dimensioni. L'idea sarebbe buona, come anche la realizzazione dal punto di vista tecnico, se le scene rappresentate non fossero spesso di pessimo gusto, con una particolare attenzione dedicata alle parti basse dei personaggi, oppure noiose e scontate.

Un altro particolare irritante è che il nostro avversario computerizzato, il Chessmaniac, ex analista di un laboratorio di urologia, usa anche il gioco sporco pur di vincere. Ad esempio, nel bel mezzo di una partita mi è capitato di assistere all'obliterazione di un mio pezzo, un pedone, non fondamentale ai fini della strategia, ma pur sempre un pedone! Fortunatamente il programma è piuttosto configurabile da questo punto di vista, consentendo l'eliminazione di tutti i surplus.

Il sonoro è discreto, campionato decorosamente con una certa propensione per i toni bassi; a lungo noiosa la lettura in notazione scacchistica di tutte le mosse.

Per quanto riguarda la simulazione vera e propria, il programma è imbattibile al massimo livello, almeno per quanto riguarda le mie modeste capacità. In ogni caso, per sfizio, ho fatto girare su due computer diversi *ChessMaster 3000* e *ChessManiac5.000.000.001* facendoli scontrare tra loro; senza portare a termine il gioco, dopo una ventina di mosse è apparsa evidente la superiorità di *ChessMaster*.

Concludendo, a meno che non siate National Lampoon dipendenti, nonché un po' masochisti, ci sono almeno tre titoli omologhi a questo della Spectrum Holobyte decisamente più abbordabili, divertenti e meno esosi.

Alessandro Cattelan

La censura andrebbe applicata in altri campi...

PREHISTORIK 2

Da un mondo ormai lontano milioni di anni ecco giungerci, ancora una volta, il terrificante grido di battaglia di un intrepido guerriero: "Cibooo!" Sembra che le avventure preistoriche non abbiano mai fine e allora...sotto a chi tocca!!!

Mentre altri ominidi si spremono le meningi per capire come utilizzare la ruota, Prehistorik, incurante del progresso, volge tutte le sue attenzioni alla ricerca di anacronistiche cibarie.

Più in alto nella scala dell'evoluzione si passa da Grawagars, primo protagonista della serie, a questo nuovo personaggio che prende il nome, grazie alla fervida fantasia dei programmatori della Titus, dal titolo stesso del gioco!

Se l'appetito di Grawagars era incredibile, quello di Prehistorik è addirittura pauroso. Attraverso le sue fauci vedrete scomparire enormi frigoriferi zeppi di vivande ma, come al solito, non sarà semplice per questo cavernicolo saziare la sua fame incontrollata.

Molti sono i pericoli che popolano la caricatura dell'ostile terra dei nostri antenati, e sarà vostro compito guidare Prehistorik attraverso di essi rimpinzandolo a più non posso.

Gorilloni, ragni, pinguini supersonici e molti altri nemici intralceranno la movimentata caccia al cibo in questo platform game. Ma non disperate, questa volta i programmatori della Titus sono stati magnanimi e hanno dotato Prehistorik non solo di una clava, ma anche di altre armi più funzionali e utili come, per citare la più simpatica, un enorme martello di legno veramente micidiale.

A conclusione di alcuni ambienti non potevano mancare i classici mostri che comunque, trovato senza troppi problemi il punto debole, non presentano delle difficoltà elevate. Alcuni livelli terminano semplicemente con un paleolitico semaforo che, se verde, vi consente di passare allo schermo successivo altrimenti, grazie a un accendino trovato lungo il percorso, potrete commutarlo da rosso a via libera.

La grafica degli sfondi non è certo da Super NES, però considerando lo spazio su hard disk non lamentiamoci...

Ricordate che in alcuni casi, strano ma vero, è preferibile passare con il rosso...

Attraverso la tastiera o, meglio ancora il joystick, potrete compiere, appesantiti dal cibo ingerito, solo piccoli balzi ma, con un po' di pratica, rimbalzando sulle teste dei vostri antagonisti vi sarà possibile fare salti molto più elevati, per raggiungere bonus posti in posizioni altrimenti inaccessibili e che, come sempre, risultano essere i più succulenti ed interessanti. Saltellare sui nemici vi servirà anche per aumentarne il valore moltiplicandolo fino a un massimo di otto volte.

Genere Piattaforme
Casa Titus
Sviluppatore Interno

- Colonna sonora e suoni realizzati con cura.
- Varietà di percorsi alternativi.
- Password di livello non regalate ma frutto di ricerche.

- Scarsa originalità.
- Ripetitività delle azioni da compiere.
- Scarsa longevità.

Versione PC

Uno dei pochi giochi che non occupano decine di megabyte sul vostro hard disk e, nel caso, giocabile anche da dischetto: incredibile ma vero. Certo, i risultati non sono magistrali, ma cosa pretendere da poco più di un mega richiesto per il suo funzionamento? *Prehistorik 2* non richiede macchine particolarmente evolute e può quindi essere affrontato anche su un 286 senza perdere il grado di difficoltà studiato dai ragazzi della Titus. Questo platform game richiede obbligatoriamente una scheda VGA compatibile al 100% pena il non funzionamento, e opzionali sono la scheda sonora (AdLib o Sound Blaster) e il joystick, sempre consigliato per i giochi di piattaforme.

K VOTO

690 PC

G
GI
A
FK

In un panorama ludico informatico che sta sfornando una marea di giochi a sfondo preistorico, questa fatica della Titus non brilla certo in originalità e manca di quella vena umoristica che ci si aspetta da un gioco di questo genere. Resta comunque abbastanza giocabile se non si hanno grosse pretese. I livelli sono veri dedali di percorsi alternativi e così, anche una volta terminato il gioco, lo si potrà rivisitare per scoprire schermi di cui non si sospettava nemmeno l'esistenza. Un buon lavoro è stato fatto con la colonna sonora. Suono campionato realistico e un motivo che sebbene sembra essere sempre sul punto di incalzare ritmi più elevati, resta invece costante e invariato, quasi ad accentuare, con la precisione millimetrica richiesta in alcuni passaggi, l'esasperazione del vostro sistema nervoso.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

Durante l'esplorazione degli schermi non disdegnate di colpire rocce, cespugli, nuvole o quant'altro perché molte sono le cibarie o i percorsi alternativi nascosti che possono essere scoperti solo brandendo, in maniera magari insensata, la vostra arma.

Potrete, in caso di morte, riprendere il livello che stavate perlustrando attraverso un'apposita password. Il problema è trovarla! Un consiglio per evitare una sicura crisi di nervi: non affrontate il gioco in modo beginner ma iniziate immediatamente da expert altrimenti vi verrà negato l'accesso all'ultimo livello, creato solo per i divoratori più abili!

Omar M. Tessadori

Il nostro cavernicolo non brilla per l'intelligenza della sua espressione. Con i tempi che corrono...

Anche noi a Kappa abbiamo i nostri momenti no. Sono cose che capitano nelle migliori famiglie.

http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK

Quando il gioco si fa duro gli utenti PC cominciano a giocare, e possiamo assicurarvi che quando vi rapiscono, vi portano su un pianeta alieno e vi danno una candeggiatina al cervello, il gioco si fa decisamente duro.

Genere Avventura Arcade
Casa US Gold
Sviluppatore Delphine Softuare

- Animazioni estremamente fluide con elevato frame rete
- Avventura molto vasta e varia

- Comandi un po' ingarbugliati

Versione PC

6 Mb e spiccioli su hard disk per un'avventura gigantesca con ottimi effetti sonori digitalizzati e grafica MCGA utilizzata per animazioni a 24 frame/sec. La struttura a schermi fissi aiuta il buon PC a ben figurare, anche nelle versioni non particolarmente potenti (386 SX scarsamente megahertzati). Le schede sonore sono presenti in massa, di conseguenza non dovreste avere problemi di sorta.

K VOTO

938 PC

G · QI · A · FK

Siamo di fronte all'avventura arcade nella sua massima espressione, almeno fino all'uscita del seguito di *Another World*. L'omino che controlliamo si muove con un realismo sconcertante grazie alla tecnica del rotoscoping intrepretata alla perfezione. I 256 colori aggiungono un maggiore senso di tridimensionalità rispetto alla versione Amiga mentre il sonoro, sebbene ottimo per un PC, non è allo stesso livello.
Se vi annoiate con i giochi arcade non date troppo peso all'amico Diego Antonelli, letteralmente impazzito per *Prince of Persia II*: è *Flashback* il gioco che fa per voi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Flashback è un'avventura dinamica sullo stile di *Another World*, almeno per quanto riguarda il look, ma notevolmente più vasta, varia e durevole.

Conrad B. Hart, lo scienziato che impersoniamo, non è un machone di due metri per due ma la grinta non gli manca e, probabilmente, se il programma supportasse la sintesi vocale, pronuncerebbe con disinvoltura frasi "schwarzeneggheriane" tipo "Pasta a l'uevo, amigo", dopo un colpo di pistola ben assestato. Il bello è che non dobbiamo semplicemente aggirarci per paesaggi esotici abbronzando gli autoctoni con il laser come in un qualsiasi "platform arcade", né tantomeno dovremo limitarci a risolvere puzzle come in *Another World* dove il giocatore era piuttosto imbrigliato. In *Flashback* possiamo contare su un vero inventario, come negli "adventure dei grandi", e abbiamo modo di interagire con altri personaggi incontrati lungo la difficile strada del ritorno alla Terra. Anche a causa della complessità di soluzione di alcune situazioni, il gioco non è affatto facile da completare e sicuramente vi impegnerà a lungo. Numerose le citazioni da altri titoli, che vanno da quelle più evidenti e naturali da *Another World* ad altre che potrebbero essere rilevate dai ludomani più accaniti e che non cito per non togliervi il piacere di scoprirle da soli.

Nella foresta di smeraldo tra piante, animali e alienoni ostili.

La realizzazione della versione MS-DOS è ottima e si avvale di tutte le peculiarità del PC. La grafica a 256 colori aumenta il realismo delle animazioni: le sfumature regalano un'impressione di tridimensionalità ai personaggi, senza che la fluidità dei movimenti ne risenta.

In questo modo la tecnica del rotoscoping, ovvero della digitalizzazione e del ritocco di sequenze girate da attori in carne ed ossa, è ancora più efficace.

Meno evidenti le differenze con la versione Amiga per quanto riguarda i fondali e le animazioni vettoriali che restano praticamente invariate, almeno a livello di impatto visivo.

Per quanto riguarda i dispositivi di controllo, la tastiera si è rivelata sorprendentemente efficace, consentendo una notevole precisione nei passaggi più impegnativi. In particolare è più facile portare a buon fine i salti che richiedono una certa rincorsa ed una adeguata scelta dei tempi. Peccato che non sia possibile ridefinire i tasti.

Si tratta comunque di difettucci marginali. *Flashback* è un vero capolavoro e si conferma come uno dei migliori titoli di quest'anno, completo ed estremamente godibile.

Alessandro Cattelan

Civiltà perdute, rovine diroccate, sparatorie affannose, cani e gatti che dormano assieme...

Flashback vanta una varietà di mosse superiore a quella di *Prince of Persia*.

PERGIOCO ®

Macintosh

A-TRAIN	109900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	59900
CAPITALIST PIG	99900
CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD	129900
CHAMPIONSHIP BOXING	35000
CIVILIZATION	109900
CIVILIZATION Master Player's	129900
CURSE OF THE AZURE BONDS	109900
DISTANT SUNS	89900
EARL WEAVER BASEBALL	89900
HARDBALL II	89900
HARPOON	109900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JACK NICKLAUS Greatest 18	59900
KING'S QUEST V	109900
KING'S QUEST VI	129900
LARRY V	79900
LOOM	59900
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4	129900
MIGHT AND MAGIC III	99900
MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	99900
NO GREATER GLORY	109900
PANZER BATTLES	69900
PGA TOUR GOLF	109900
PLAYMAKER FOOTBALL	59900
POOLS OF DARKNESS	109900
PRINCE OF PERSIA	79900
RAILROAD TYCOON	109900
RED BARON	109900
ROBOSPORT	59900
SIM CITY SUPREME	99900
SIM EARTH	89900
SIM LIFE	89900
SPACE QUEST IV	79900
SPECTRE	99900
SUB VERSION	79900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	109900
THE MANHOLE	59900
V FOR VICTORY	109900
V FOR VICTORY II	109900
V FOR VICTORY III	129900
WILLY BEAMISH	79900
WIZARDRY	69900
WIZARDRY 2 Knight of Diamonds	79900
WIZARDRY Bane of Cosmic Forge	99900

console e miniature ... tutti i giochi

hint bOOks

A GUIDE TO MULTIMEDIA	59900
A-TRAIN OFFICIAL STRATEGY GUID	31900
A-TRAIN RAILROADING	31900
AIR COMBAT CHUCK YAGER'S BOOK	31900
AMOS GUIDA IN ITALIANO	30000
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	24900
CASTLE OF DR. BRAIN	16900
CIVILIZATION OFFICIAL GUIDE	27900
CIVILIZATION OR ROME ON 640K	35900
COLONEL'S BEQUEST	16900
CONQUEST OF THE LONGBOW	24900
COUNTDOWN	16900
DARKSEED	13900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	24900
DYNAMIX GREAT WAR PLANES	29900
ELVIRA II	20900
EYE OF THE BEHOLDER	21900
EYE OF THE BEHOLDER II	24900
FALCON 3 OFFICIAL COMBAT	46900
FALCON 3.0 AIR COMBAT	38900
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	24900
HARPOON BATTLEBOOK	31900
HEART OF CHINA	24900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	15000
KING'S QUEST 5	16900
LARRY V	24900
LEGEND OF KYRANDIA	16900
LEGEND OF VALOUR	30900
LORD OF THE RINGS	21900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	24900
MARTIAN DREAMS	13900
MATRIX CUBED	25900
MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN	34900
MIGHT AND MAGIC II	24900
MIGHT AND MAGIC III	39900
MONKEY ISLAND 2	15000
POLICE QUEST 3	16900
POOLS OF DARKNESS	29900
POOLS OF RADIANCE	21900
POPULOUS OFFICIAL GUIDE I & II	29900
POWERMONGER	26500
PROPHECY OF THE SHADOW	29900
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEG	16900
REX NEBULAR	27900
RISE OF THE DRAGON	24900
SECRET OF MONKEY ISLAND	15000
SIM CITY PLANNING COMMISSION	40900
SIM EARTH OFFICIAL STRATEGY	31900
SPACE QUEST 1	15900
SPACE QUEST 4	24900
SPEAR OF DESTINY	21900
STAR CONTROL II	21900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	16900
THE BLACK CAULDRON	24900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	29900
THE IMMORTAL	26900
THE SOUND BLASTER BOOK	65900
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	29900
ULTIMA IV	25900
ULTIMA UNDERWORLD	29900
ULTIMA V	25900
ULTIMA VI	25900
ULTIMA VII	30900
WILLY BEAMISH	16900
WING COMMANDER I & II	24900

BOARDGAMES e Role games

STRATEGICI amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC	
		wargames
----	99,90$	A LINE IN THE SAND
----	99,90+	AIR FORCE COMMANDER
----	59,90$	AMERICA IN THE ATLANTIC
----	99,90$	ATAC Secret War Against Drugs
59		BRIGADE COMMANDER
79,9	89,90$	CAMPAIGN
----	24,90$	CARRIER COMMAND
----	119,90$	CARRIER STRIKE
----	99,90$	CARRIERS AT WAR
79,9	79,90$	CONFLICT: KOREA
99,9	99,90+	CONQUEST OF JAPAN
----	129,90$	EMPIRE DELUXE
----	59,90$	FIGHTER COMMAND
----	49,90+	GETTYSBURG
49,9	59,90$	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
----	99,90$	GREAT NAVAL BATTLES
----	59,90$	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
79,9	89,90$	HARPOON
----	69,90$	HARPOON Designers' Series
----	49,90$	HARPOON Persian Gulf BS4
49,9	49,90$	HARPOON Scenario Editor
49,9	49,90$	HARPOON The MED Conflict BS3
----	99,90$	MAELSTROM
79,9		NO GREATER GLORY
79,9	79,90*	PANZER BATTLES
----	69,90$	RAMPART
----	99,90$	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2
----	59,90$	SAMURAI The Way of the Warrior
----	89,90$	STEEL EMPIRE
----	129,90$	TASK FORCE 1942
----	49,90$	THE FINAL CONFLICT
----	99,90$	THE LOST ADMIRAL
99,9	99,90$	THE PERFECT GENERAL
----	89,90$	THE PERFECT GENERAL 21st Cent.
59,9	59,90$	THE PERFECT GENERAL WWII
----	69,90$	THE SPOILS OF WAR
----	109,90$	V FOR VICTORY
----	109,90$	V FOR VICTORY II
----	59,90+	WHITE DEATH
		economia
99,9	99,90$	A-TRAIN
----	39,90$	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
----	89,90$	AIR BUCKS Build Your Airline
----	99,90$	CAPITALIST PIG
		fantascienza
69,9	----	AIR SUPPORT
----	79,90$	BATTLE ISLE
----	89,90$	BATTLES OF DESTINY
----	99,90$	CYBER EMPIRES
----	109,90$	DOMINIUM
----	89,90$	DUNE II Battle for Arrakis
----	79,90$	MILLENNIUM Return to Earth
----	129,90+	SPACEWARD HO!
		fantasy
----	89,90$	SIEGE
		tematica globale
89,9	89,90$	BUSHBUCK
69,9	89,90$	GLOBAL EFFECT
69,9		MEGA LO MANIA
----	99,90$	POPULOUS 2
45	----	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	----	POPULOUS WORLD EDITOR
21	----	THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS
89,9	----	SIM ANT
33	----	SIM CITY ANCIENT CITIES
33	----	SIM CITY FUTURE CITIES
89,9	89,90+	SIM EARTH
----	89,90+	SIM EARTH Windows
----	99,90$	SIM LIFE
----	69,90$	UTOPIA Creation of a Nation
		politica
----	99,90$	CRISIS IN THE KREMLIN
		storia
69,9	69,90$	CASTLES
----	49,90$	CASTLES DATA DISK
----	89,90$	CASTLES II
59,9	69,90$	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9	99,90$	CIVILIZATION
----	99,90$	CONQUERED KINGDOMS

MILANO via San Prospero 1

ROMA via Degli Scipioni 109

PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

BENVENUTI NEL MARKET VIRTUALE

BERO — CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RICHIEDI IL CATALOGO CON TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER

AMIGA IBM COMPATIBILI Macintosh

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI GLI ARTICOLI DA NOI COMMERCIALIZZATI

AVVENTURE A PROVA DI JOYSTICK !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALCATRAZ		59,9	79,9	
APIDYA		49,9		
ARABIAN NIGHT		TEL		
ASSASSIN		49,9		
BODY BLOWS		69,9		
CATTIVIK		49,9		
CREEPERS		79,9		
DYNA BLASTER		69,9	79,9	
ENTITY		TEL	TEL	
GOBLINS 2 (IL PRINCIPE BUFFONE)	SI	69,9	79,9	
HUMAN RACE		TEL	TEL	
LEMMINGS 2		69,9	89,9	
LIONHEART		59,9		
NATHAN NEVER (THE ARCADE GAME)		59,9		
PANGO		49,9		
PREMIERE		59,9		
STREET FIGHTER 2		59,9		
SUPER FROG		TEL		
THE CHAOS ENGINE		59,9		
UGH !		49,9	59,9	
ZOOL		49,9	79,9	

CINEMA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
LA BELLA E LA BESTIA			89,9	
HOME ALONE 2 (MAMMA HO PERSO L'AEREO 2)			89,9	
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	SI	109,9	109,9	134,4
ROBOCOP 3		59,9	79,9	
STAR TREK			99,9	
THE ADDAMS FAMILY		39,9		
THE TERMINATOR 2029			TEL	

AVVENTURE GRAFICHE !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
ALONE IN THE DARK	SI		109,9	
BETRAYAL AT KRONDOR			TEL	
BLACK CRYPT		79,9		
CRUISE FOR A CORPSE	SI	59,9	79,9	
CURSE OF ENCHANTIA		59,9		
DAUGHTER OF SERPENTS	SI		99,9	
DRAGON'S LAIR 3 - THE CURSE OF MORDREAD		89,9	99,9	
DUNE	SI	69,9	79,9	
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	SI	79,9	89,9	
EYE OF THE BEHOLDER 2 - LA LEGGENDA DI DARKMOON		69,9	69,9	
FLASHBACK		TEL	TEL	
GUY SPY		69,9	79,9	
INCA			109,9	
ISLAND OF DR. BRAIN			109,9	
KING'S QUEST 5	SI	99,9	99,9	134,4
KING'S QUEST 6			89,9	
LARRY 5 LEISURE SUIT		89,9	89,9	134,4
LURE OF THE TEMPTRESS	SI	69,9	79,9	
MANIAC MANSION	SI		79,9	
MONKEY ISLAND 2 - LECHUCK'S REVENGE	SI	109,9	109,9	
POLICE QUEST 3 - THE KINDRED			109,9	
REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER			89,9	
SHADOW OF THE BEAST 3		69,9		
SHADOW OF THE COMET			109,9	
STAR CONTROL 2			99,9	
TEX: PIOMBO CALDO	SI	69,9		
THE LEGACY			TEL	
THE LEGEND OF KYRANDIA	SI	89,9	89,9	
ULTIMA TRILOGY 2			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD			89,9	
ULTIMA UNDERWORLD 2			109,9	
ULTIMA 7			99,9	
ULTIMA 7 - PART 2 - SERPENT ISLE			129,9	

TRA=SOFTWARE E MANUALE ITALIANO

SPORT !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
3D BOXING	SI	69,9	79,9	
3D SOCCER	SI	69,9		
3D TENNIS	SI	69,9	79,9	
BATTLE CHESS 4000			99,9	
CALIFORNIA GAMES		39,9		
CAR & DRIVER			89,9	
CHAMPIONSHIP MANAGER		49,9	59,9	
ESPAÑA 92	SI	59,9		
F1 GRAND PRIX	SI	79,9	109,9	
GRAND PRIX UNLIMITED	SI		79,9	
LOTUS 3		39,9		
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT			99,9	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP		59,9		
ROAD RUSH		59,9		
SENSIBLE SOCCER		69,9		
THE MANAGER	SI	79,9	79,9	
WRESTLE MANIA			49,9	
WWF EUROPEAN RAMPAGE		49,9		

COMPILATION !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
AIR COMMANDER	SI		89,9	
VIRTUAL REALITY VOL. 1	SI	69,9		

SALVO ERRORI DI STAMPA.

GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A LINE IN THE SAND			99,9	
ASHES OF EMPIRE	SI	99,9	99,9	
CAMPAIGN	SI	79,9	89,9	
CARRIERS AT WAR			99,9	
CASTLES	SI	69,9	69,9	
CASTLES 2			89,9	
GREAT NAVAL BATTLE			99,9	
GREAT NAVAL BATTLE - SUPER SHIP DISK			59,9	
GREAT NAVAL BATTLE - AMERICA DISK			59,9	
POPULOUS 2		79,9	99,9	
POPULOUS 2 PLUS (POP. 2 + POP. CHALL.)		79,9		
SABRE TEAM		59,9		
SPOILS OF WAR			89,9	
TASK FORCE 1942			129,9	
VIKINGS		49,9		
WAR IN THE GULF		TEL	TEL	

SIMULAZIONE DI VOLO E GUERRA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A 320 AIRBUS		99,9	99,9	
ACES OF THE PACIFIC			99,9	
ACES OF THE PACIFIC (EXPANSION DISK)			59,9	
B17 FLYING FORTRESS		109,9	99,9	
BIRDS OF PREY		69,9	109,9	
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL			119,9	
COMANCHE - DATA DISK I			TEL	
DESERT STRIKE		69,9		
DOG FIGHTER		TEL	TEL	
EPIC		69,9		
F 15 STRIKE EAGLE 3			109,9	
FALCON 3.0			109,9	
FALCON 3.0 (MISSION DISK)			69,9	
GUNSHIP 2000		99,9	89,9	
GUNSHIP 2000 (MISSION DISK)			69,9	
RED BARON		89,9	99,9	134,4
RED BARON (MISSION BUILDER)			79,9	
STRIKE COMMANDER			119,9	
STUNT ISLAND			129,9	
TRACON 2		69,9	TEL	
WING COMMANDER 2 - VENGEANCE OF THE KILRATHI			99,9	
X - WING			129,9	
XENOBOTS			79,9	

SIMULAZIONE E STRATEGIA !

TITOLO	TRA	AMI	IBM	MAC
A - TRAIN			99,9	134,4
AIR BUCKS		49,9		
BUSH BUCK	SI	69,9	89,9	
CIVILIZATION		89,9	99,9	
CRISIS IN THE KREMLIN			99,9	
EL FISH			TEL	
EMPIRE DELUXE			TEL	
SIM EARTH		89,9	89,9	134,4
SPACEWARD HO!			TEL	
TRADERS	SI	49,9	59,9	

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

TOTOTREK 2 è un elaboratore di sistemi Totocalcio che, pur completo, resta semplice da usare. Minimo e massimo segni presenti e/o consecutivi, colonne filtro, variazioni nei segni, correzione errori e formule derivate sono alcune possibilità del programma.

AMIGA LIT. 89.900

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) .... **GRATIS**
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) **7.000**
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) **16.000**
- ❑ 3 1/4

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

☎ FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a BERO di D. Boccolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSi ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE — N. CARTA

PERUGIA

SENSIBLE SOCCER

Dalle foto è virtualmente impossibile distinguere questa versione PC dal suo equivalente su Amiga. Contenti?

Nella formazione dell'Inter non è stato ancora tolto Sammer e Desideri. Cosa volete farci, nel calcio italiano non si capisce più nulla!

Le simulazioni calcistiche sono da sempre il fiore all'occhiello dell'Amiga. *Kick Off 1, 2, 2* e un pezzo prima e *Sensible Soccer* poi, hanno creato la leggenda del computer Commodore. Una pessima trasposizione di *Kick Off* su PC ha creato la leggenda delle difficoltà tecniche su questa macchina. Finalmente arriva questo *Sensible Soccer* a smentire tutti.

Certo tra breve gli amighisti, me compreso, potranno trastullarsi con l'ultimo parto dell'osannatissimo Dino Dini, quel *Goal* che è ormai sulla bocca di tutti. Il fatto è che non dobbiamo stabilire quale sistema sia migliore, e siamo convinti che l'Amiga per quanto riguarda lo scrolling sia ancora insuperato nell'ambito dei personal computer, ma solo prendere atto che anche il rampante PC può farcela. Questa conversione è perfettamente identica all'originale; se non fosse per il joystick analogico si potrebbe avere l'impressione di utilizzare un computer Commodore. La stessa giocabilità, la stessa immediatezza e lo stesso feeling con i giocatori che, sorprendentemente, fanno quello che vogliamo noi già dai primi calci. Ottimi i sistemi di gestione del controllo della palla e dei passaggi, particolarmente intuitivi. I giocatori dimostrano una certa "intelligenza" nell'assecondare lo sviluppo delle azioni, abilità che molti calciatori in carne ed ossa non sempre dimostrano di avere. Non entro nel merito della visuale del campo, più ampia rispetto a *Kick Off*, con un conseguente rimpicciolimento degli omini; esistono vere e proprie scuole di pensiero che propendono per il titolo dell'Anco o per questo della Sensible. Opinioni che in realtà non hanno senso se riferite alle versioni MS-DOS dei due giochi, che presentano una tale disparità a livello di realizzazione da rendere improponibile un confronto.

Apprezzabile la possibilità di gestire due joystick, fondamentale per le sfide tra due giocatori; l'utilizzo della tastiera, infatti, pur garantendo un discreto controllo della boccia, non consente tiri ad effetto a meno che non vogliate impegnarvi in piccole acrobazie digitali dagli esiti incerti. Fortunatamente il mouse non è annoverato tra i dispositivi di puntamento utilizzabili.

Numerosi i gadget e le opzioni che aumentano il realismo della simulazione, consentendo di modificare parametri quali caratteristiche del campo, l'aspetto delle maglie e le formazioni.

La realizzazione tecnica è ottima, in particolare per quanto riguarda lo scrolling estremamente fluido. Certo, qualcuno potrebbe storcere il naso pensando che dei 256 colori dell'MCGA non si sente nemmeno l'odore, ma in fondo per un gioco di questo tipo 16 colori bastano e avanzano. Buoni anche gli effetti sonori.

Ben realizzato, intuitivo, piacevole da vedere e da giocare, *Sensible Soccer 1.1* diverrà in breve tempo un vero e proprio best seller, anche grazie a una virtuale assenza di concorrenti all'altezza.

Alessandro Cattelan

IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX

33MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, SVGA 512KB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.390.000

ED 386/DX

40 MHz, 4MB RAM
HD 130MB, SVGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA — L. 3.140.000

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB, SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game, Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

Corredo Omaggio alle Configurazioni:

Mouse + Copertina antistatica + MS DOS 5.0 Originale in Italiano!!

PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 260.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 750.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 - NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX SEGRETERIA ad alta velocità (19.200 baud) ZyXEL U-1496-E L. 790.000

STAMPANTI STAR & HEWLETT PACKARD

LC 20 (9 aghi)	L. 310.000		DESKJET 500	L. 650.000
LC 100 Colori	L. 370.000		DESKJET 550C	L. 1.270.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 490.000		LASERJET IIIP	L. 1.690.000
LC 24-200 Colori	L. 610.000		LASERJET IV	L. 2.850.000

Sconti Speciali per Studenti!!

Vendita e assistenza:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL. 02/58012050
Negozi e Show Room:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL. 02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL. 030/8960207
	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL. 039/614709
Prossime aperture:	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL. 02/6705237

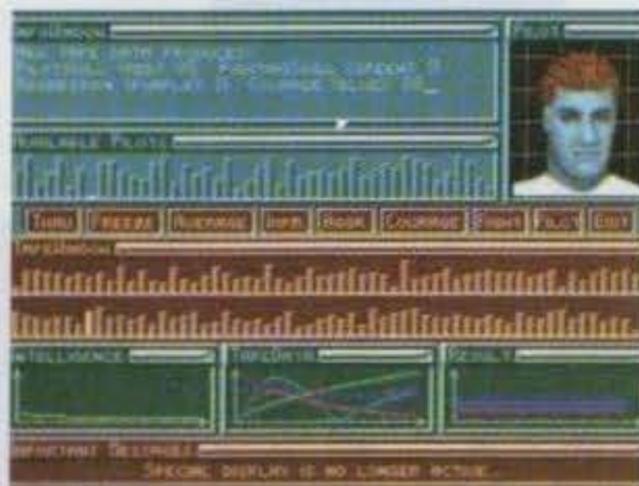
Serietà e Competenza al Vostro Servizio!

EXODUS

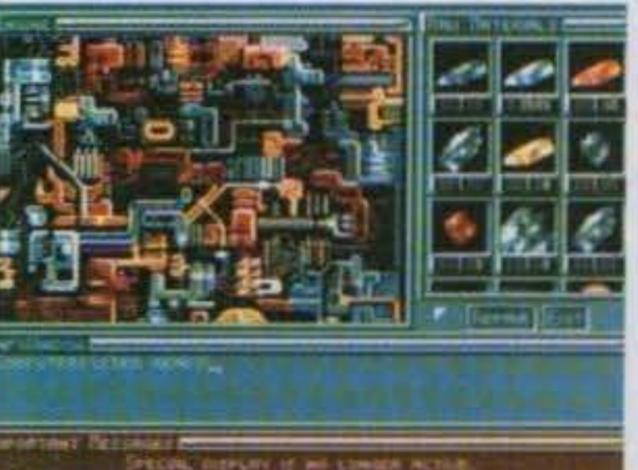
La Demonware ha deciso che nonostante i non pochi problemi del nostro pianeta, l'uomo ci abiterà fino al 3010. Chi vivrà vedrà... Intanto possiamo ingannare l'attesa giocando a questo giochino decisamente divertente.

Agosto 3010: dopo secoli di espedienti falliti a base di inquinamento, esperimenti atomici e guerre apocalittiche finalmente siamo riusciti a distruggere la Terra. Ma la razza umana persevera: un drappello di 64 uomini(e donne) che hanno abbandonato il pianeta morente vaga per lo spazio in cerca di un nuovo mondo da colonizzare. Il viaggio procedeva bene: l'astronave puntava verso la sua meta mentre l'equipaggio rimaneva ibernato in attesa di arrivare a destinazione, quando a un certo punto scatta l'allarme rosso e lo Starflight si ritrova in una galassia sconosciuta che pullula di alieni ostili. Ora tocca al giocatore prendere il controllo dell'astronave e condurla fino al sospirato nuovo mondo.

Lo schermo di gioco principale è suddiviso in 4 quadranti raffiguranti il radar, il visualizzatore grafico che ci permette di analizzare le forme aliene presenti nelle vicinanze, una finestra di dialogo per comunicare con le altre navi e il segnalatore di presenze che ci tiene costantemente informati sulle operazioni dei mezzi nemici. Da questo schermo si può accedere ai numerosi sottoschermi. Per prima cosa ci conviene "scongelare" uno o più piloti che vanno scelti in base alle loro abilità. L'astronave madre non può prendere parte ai combattimenti e quindi avremo bisogno dei piccoli fighter da spedire in missione.

Ci sono varie classi di navicelle ognuna delle quali deve essere costruita nella sala di produzione utilizzando le materie prime custodite nel magazzino; questi materiali non sono tutti immediatamente disponibili, quindi per i primi

I protagonisti di queste avventure sono rappresentati graficamente in un riquadro in alto a destra.

tempi ci dovremo accontentare di un povero fighter senza armi né scudi. Nel corso delle missioni potremo estrarre materie prime dai meteoriti vaganti per costruire nuove risorse e mezzi. Nel laboratorio potremo combinare insieme più elementi semplici per creare nuove sostanze e sorgenti di energia alternative.

Se durante una battaglia la nave madre dovesse venire danneggiata sarà possibile ripararla, sempre che siate in possesso del materiale occorrente. Vediamo ora quello che dovrebbe essere il cuore dell'azione di gioco: le missioni in soggettiva. L'area principale dello schermo rappresenta lo spazio in 3D poligonale abbastanza povero, ma fluido; inoltre il campo visivo è troppo ridotto e l'astronave si muove con troppa lentezza. Sono presenti un radar simile a quello di Elite, un dispositivo che misura la distanza tra noi e l'oggetto inquadrato e tre barre di stato per la velocità, i laser e gli scudi. Il resto del cockpit è assolutamente inutile e ruba spazio prezioso alla visuale. Questa rimane la sezione più semplicistica e mal sviluppata.

In sostanza questo gioco non è certo una completa simulazione spaziale, ma posso tranquillamente affermare che è un buon prodotto senza troppe pretese e che cerca di accontentare chi desidera una trama coinvolgente piuttosto che dei poligoni superveloci e super-dettagliati, palesemente rari su di un Amiga.

Paolo Verri

Genere Strategia
Casa Demoware
Sviluppatore Interno

- Coinvolgente
- Longevo

- 3D semplicistico
- Difficoltà iniziale

Versione Amiga

Il gioco risiede su due dischi non installabili su HD, ma non ce n'è bisogno; richiede l'ormai standard Mega di RAM, mentre i possessori di almeno 1,5 MB si godranno il gioco senza ulteriori interruzioni di accesso al disco.
I poligoni non sono sicuramente il cavallo di battaglia dell'Amiga (e del suo misero clock), ma essendo le figure molto semplici, non ci sono problemi.
La grafica nelle sezioni strategiche è ottima e soprattutto chiara; le musiche d'accompagnamento sono buone, ma non si può dire lo stesso degli effetti sonori in battaglia che non si distaccano dallo standard medio-basso. Una realizzazione tecnica non eccelsa ma di gran lunga accettabile.

K VOTO

800 AMIGA

G
QI
A
FK

Delusi da *Wing Commander* per Amiga e dopo aver finito *Epic*, in attesa di Elite 2 potrete concedervi un po' di relax e godervi un gioco come questo assolutamente piacevole e degno di nota. L'aspetto scientifico è molto curato, intuitivo e copre parzialmente le lacune della sezione 3D.
Sicuramente un prodotto molto longevo che forse stenta un po' a ingranare per l'eccessiva difficoltà iniziale e per colpa del manuale troppo superficiale: non accenna al fatto che i materiali necessari nella prima missione possono essere estratti dalla nave madre oltre che dalla navicella munita di unità di recupero (assente all'inizio del gioco).

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

I vari componenti delle astronavi possono essere acquistati per migliorare le nostre capacità.

La mappa interstellare ci consente di spostarci con cognizione di causa attraverso il vuoto siderale (che poesia...!)

Con dei titoli di testa di questo genere è impossibile non essere mossi a compassione.

http://www.oldgamesitalia.net/

LAURA BOW: THE DAGGER OF AMON RA

Sierra, MPC

L'ottima avventura Sierra, ideata dalla vulcanica Roberta Williams, viene ora distribuita su CD-ROM. L'avvincente giallo resta invariato per quanto riguarda trama, grafica ed interfaccia utente, che d'altro canto erano già ottimi nella versione su dischi. Il supporto ottico ha portato un miglioramento nel sonoro: invece di leggere i dialoghi all'interno dei riquadri sovraimpressi potremo ascoltarli direttamente dalla voce dei personaggi. Chiaramente la lingua utilizzata è l'inglese ma la pronuncia è estremamente intelligibile e il linguaggio è alla portata di molti, a differenza di altri titoli CD-ROM praticamente dedicati ai giocatori di madrelingua. La pronuncia, anzi, è uno degli aspetti più simpatici del gioco, grazie alle marcate caratterizzazioni dei personaggi: l'accento spiccatamente nordafricano o il tipico tono oxfordiano da londinese snob spesso strappano il sorriso. Il gioco non richiede necessariamente un'installazione su disco fisso e l'uso diretto da CD non causa particolari rallentamenti (la prova è stata effettuata con un lettore da 150 Kb/s), salvo rare eccezioni in corrispondenza di massicci caricamenti che peraltro mettevano in difficoltà anche l'hard disk. Apprezzabile la possibilità di funzionamento in ambiente Windows che consente la compatibilità con dispositivi altrimenti non supportati (moduli MIDI o schede sonore particolari). Sussistono i problemi, con i driver per schede video che utilizzano più di 256 colori.

928 MPC — 9 | 9 | 10 | 8

B17 FLYING FORTRESS

Microprose, Amiga

La versione per Amiga di *B17 Flying Fortress* della Microprose è la degna compagna della versione per PC che tanto successo aveva ottenuto (958 su K42). I colori sono un po' meno e lo scrolling non è altrettanto fluido e veloce, ma le caratteristiche peculiari di questo gioco sono rimaste le stesse. Ad esempio il fatto di poter cambiare la postazione: da pilota a co-pilota, da artigliere a addetto ai motori, ecc. Oppure il gran numero di possibili inquadrature, interne ed esterne, dal punto di vista di tutti i membri dell'equipaggio. I tempi però sono leggermente cambiati, sia per il PC che per l'Amiga, e sono sorti nuovi termini di confronto di cui non si può non tener conto. *B17* rimane un gioco godibilissimo ma forse non totalmente al passo con i tempi, in un ambiente in cui anche tre o quattro mesi possono fare la differenza. Forse una maggiore cura grafica e un sonoro più curato avrebbero potuto supplire alle lacune "tecniche", che, tutto sommato, sono giustificabili con il background stesso: non state pilotando un X-Wing ma una fortezza volante bombardiere da 14 tonnellate della seconda guerra mondiale. Simpatica la possibilità di applicare al proprio aereo un'immagine, selezionabile tra le sette in memoria, per personalizzarlo.

BODY BLOWS - ENHANCED EDITION

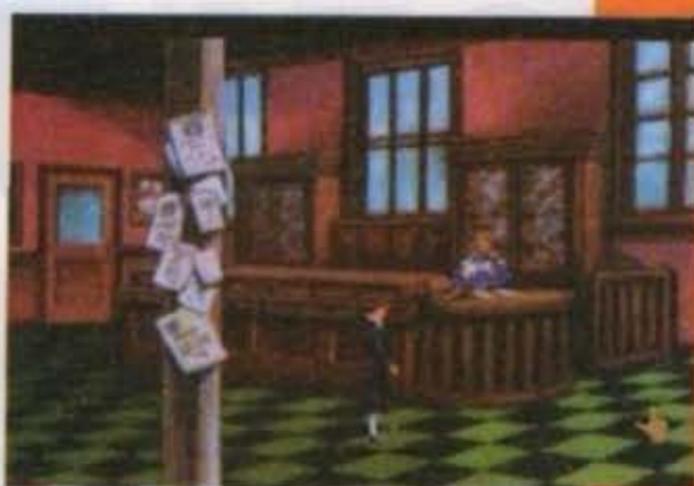
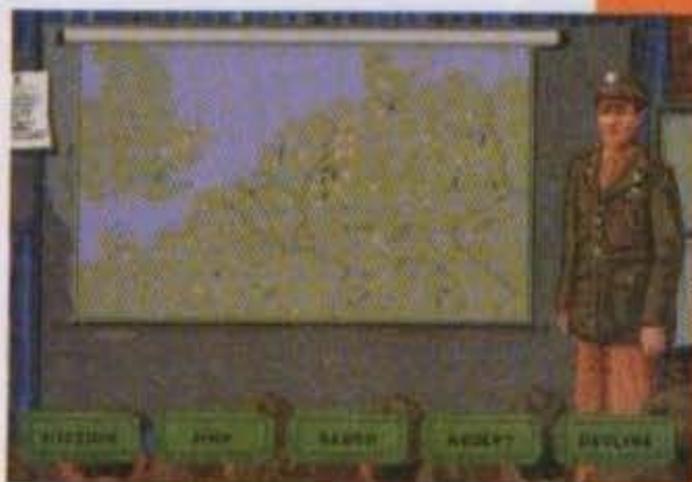
Team 17, Amiga

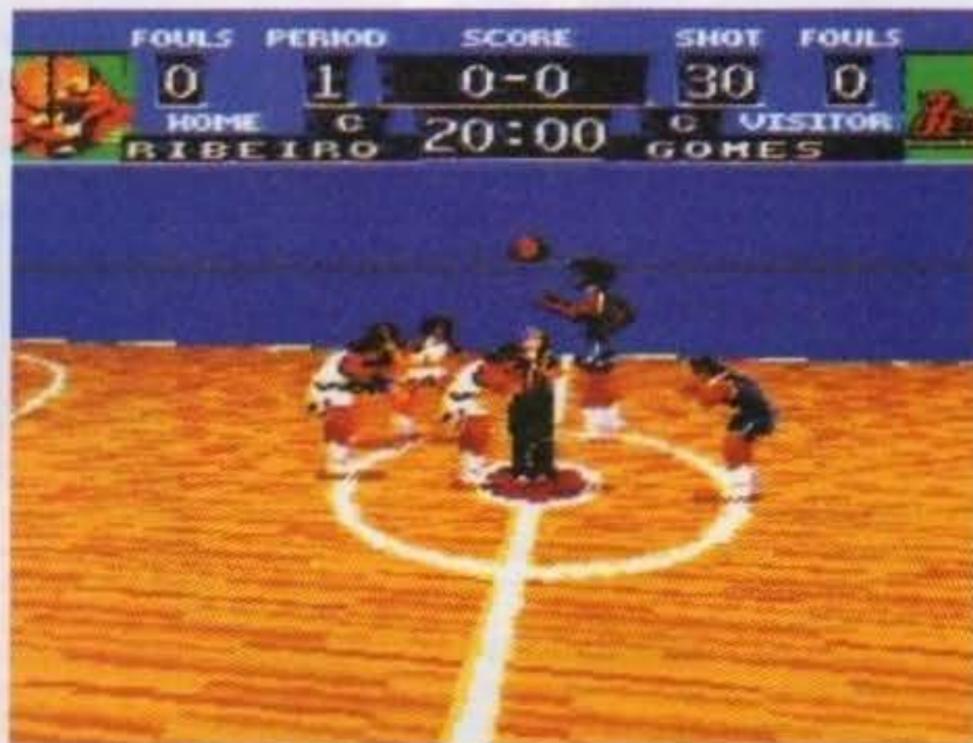
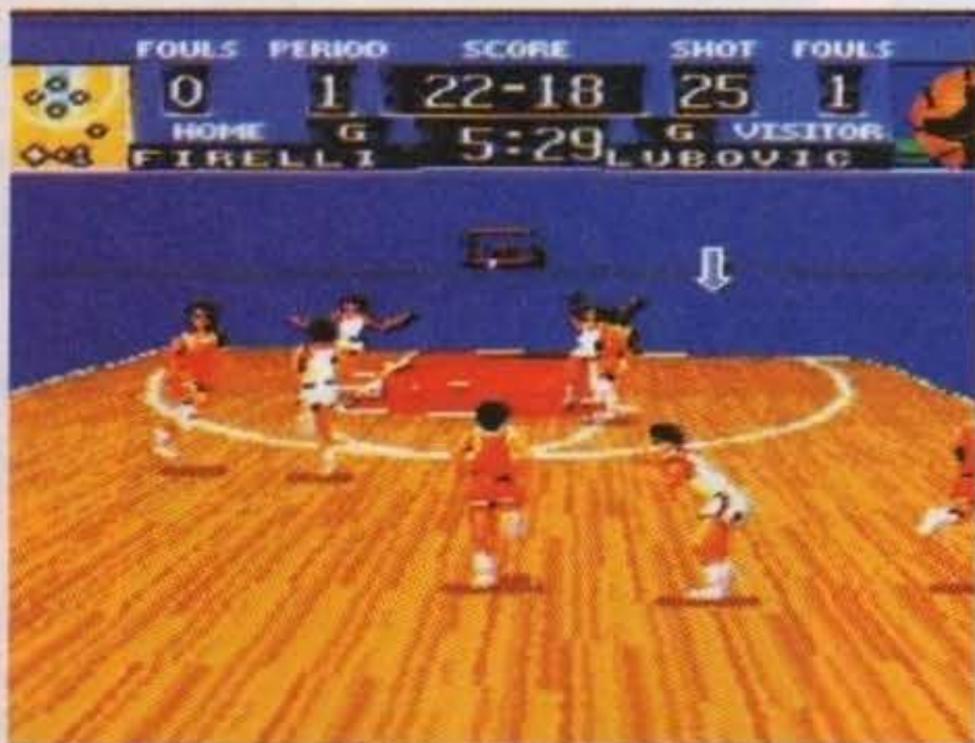
Seguendo le orme della Renegade, anche il Team 17 inaugura una politica di continuo aggiornamento dei suoi prodotti. In fondo, nessuno è perfetto, e migliorare il proprio lavoro è sempre possibile.
In questo caso, Martyn Brown & C. hanno deciso di dare una rispolverata a un loro successo recente: *Body Blows*. Come già annunciato sul numero scorso, tutti i possessori del gioco potranno inviare il loro dischetto 1 (originale!!!) al Team 17 (Marwood house -garden Street - Wakefield - West Yorkshire - WF1 1DX - Gran Bretagna) insieme a 3, 50 sterline, e ricevere via posta il disco con la nuova versione. Cosa offre in più, rispetto al titolo originale, l'*Enhanced Edition*.? Innanzitutto la velocità. La versione precedente risentiva di un bug che, una volta scoperto, ha permesso ai programmatori di incrementare sensibilmente la rapidità di movimento dei vari lottatori. Inutile dire che questo "particolare" regala al gioco una buona dose di giocabilità in più, rendendo tutto più frenetico e concitato. È stato aggiunto un "arcade mode" che consente, terminando il gioco, di gustarsi un finale appropriato per i quattro protagonisti dei combattimenti (*SF II* la fa da padrone). Inoltre, nel modo a un giocatore, è possibile utilizzare uno qualsiasi dei dieci personaggi disponibili (anche se così non potrete vedervi la sequenza finale). Oltre a queste modifiche, sono stati aggiunti un paio di particolari puramente "cosmetici", che comunque non guastano certo, quali le ombre dei lottatori.

905 AMIGA — 9 | 2 | 8 | 7

SPEAR OF DESTINY

Psygnosis, PC

Qualche numero fa K ha pubblicato uno speciale sulla ID Software, la casa americana che ha stupito il mondo intero con il capolavoro shareware *Wolfenstein 3D*. Quando tutti erano convinti che le routine grafiche viste in *Ultima Underworld* fossero il massimo della vita, una semisconosciuta software house statunitense provò che anche i 386 più lenti potevano garantire divertimento 3D di alta qualità. Questo *Spear of Destiny* è la versione commerciale, di *Wolfenstein 3D*, con una marea di livelli da esplorare, armi ad alto potenziale distruttivo e boss di fine livello da far accapponare la pelle. Per chi non lo conoscesse già, le avventure della serie *Wolfenstein* si svolgono all'interno di un castello dell'esercito nazista; il giocatore deve interpretare la parte di un eroe della resistenza francese, infiltratosi nelle mura del maniero e impegnato a recuperare la lancia del destino (spear of destiny), necessaria per far fallire i folli piani di dominio mondiale, ideati da quel simpaticone di Adolf Hitler. Il tutto in un ambiente tridimensionale, con soldati che ci sparano a più non posso, urla digitalizzate, spari che rimbombano fra i corridoi e una buona dose di splatter che aumenta il coinvolgimento. Se volete un gioco che vi garantisca frenesia ed eccitazione, *Spear of Destiny* fa al caso vostro, non pensate però di trovarvi degli elementi di avventura molto complessi, in fondo in fondo è un semplice sparatutto, anche se di altissima

860 PC — 7 | 5 | 7 | 9

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD LEAGUE B

Mode Seven, campionato mondiale, statistiche. Che cosa volete di più da un gioco di basket per console? *World League Basketball* vi regala tutte queste emozioni con azioni spettacolari e una seerie completa di opzioni.

Il gioco ha un vero data base di 60 squadre e 120 giocatori con memorizzate le caratteristiche e le statistiche di una ipotetica carriera. Le opzioni consentono di fare partite di allenamento contro il computer o contro un altro giocatore oppure di iniziare una nuova stagione. In questo caso bisogna scegliere una tra le 60 squadre distribuite in 6 leghe mondiali (l'Italia è rappresentata da Milano, Roma e Venezia). La stagione è organizzata secondo lo schema classico: 18 incontri della regular season più gli eventuali play-off. Fortunatamente è possibile salvare la partita in qualsiasi momento sia durante che alla fine dell'incontro.

La principale novità del gioco è la prospettiva vista da dietro i giocatori che sfrutta al massimo il famoso modo 7

La principale novità del gioco è comunque la prospettiva vista da dietro i giocatori (metodo utilizzato anche in *Jordan in Flight*). Proprio questa visuale consente di sfruttare al massimo il famoso modo 7 che ha fatto la fortuna del Super Nintendo. A ogni cambio palla lo schermo ruota di 180° per consentire di seguire, sempre da dietro, la squadra che attacca. I giocatori sono indicati con dei simboli per identificare al meglio il loro ruolo. Inoltre a seconda del colore del simbolo si ha un'indicazione se il passaggio può essere sicuro oppure rischioso. In gioco si possono sfruttare al meglio i sei pulsanti per passare, rubare la palla, cambiare il giocatore da controllare, tirare oppure schiacciare. Quest'ultima azione è la più sicura per fare canestro e la più spettacolare. In base a una combinazione di tasti si modifica il tipo di schiacciata: a due mani, all'indietro, in avvitamento, a una mano e ritardata. I giocatori si stancano in base al tipo di gioco effettuato. Scegliendo uno schema più aggressivo bisognerà sostituire i giocatori più spesso. La sezione tattica del gioco è altrettanto interessante. Durante i cambi si possono chiamare i time-out, controllare le statistiche del gioco, quelle della stagione in corso e di quella passata (interessante se disputate più di un campionato), controllare gli schemi di attacco e difesa (vedi box), cambiare i giocatori del quintetto, dare le indicazione di massima alla squadra su come attaccare o difendere e infine salvare la partita. Gli schemi di attacco e di difesa possono essere chiamati in qualsiasi momento della partita e sono molto interessanti e spiegati in modo dettagliato sul manuale.

Di *World League Basketball* esistono varie versioni. La prima è di un anno fa ed era uscita in Giappone. Si chiamava *Super Slam Shot* ed era ispirata al campionato professio-

ASKETBALL

Genere Sportivo
Casa Nintendo
Sviluppatore Hal Laboratory

- Ottima interazione dei moltepilci aspetti del gioco
- Enorme profondità

- Grafica non eccessivamente curata
- Difficoltà nella gestione dei comandi, almeno inizialmente

Versione SNES

Uscito un anno fa, *WLB* è stato il primo gioco sportivo a utilizzare in maniera convincente il mode 7. Le animazioni sono ben fatte e realizzate con uno studio particolare sui dei modellini. Gli effetti sono di buon livello con gli immancabili commenti vocali. Naturalmente non mancano le statistiche di stagione e quelle della partita, indispensabili per leggere la condizione dei propri giocatori e degli avversari.

K VOTO

800 SNES

World League Basketball è sicuramente un buon gioco con molte opzioni. Interessanti sono gli schemi e le varie caratteristiche dei giocatori. Una volta sul parquet il gioco è un po' troppo lento e ha dei cedimenti. Mi è capitato perfino un tre su tre da centro campo. Contro le squadre più deboli l'uno contro uno è la tattica migliore, mentre con le squadre più forti è consigliabile provare qualche schema. Ottimo il manuale, tutto in italiano, con gli schemi ampiamente illustrati.

CURVA INTERESSE PREVISTO

TATTICA E SCHEMI

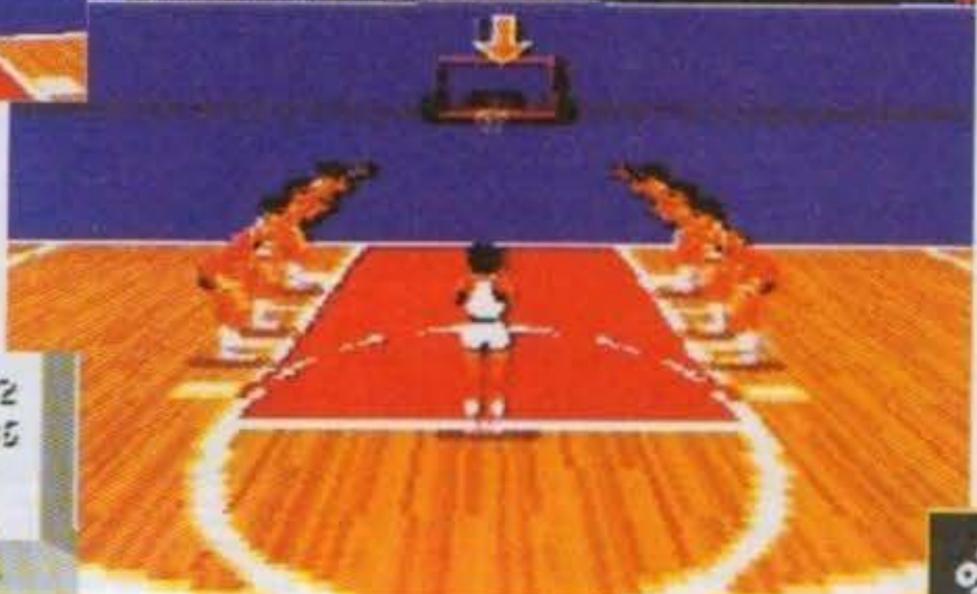
Gli schemi di gioco sono 7 per l'attacco e 7 per la difesa. Se riuscite a "leggere" al meglio la squadra avversaria potete modificare in maniera opportuna la vostra strategia.

Di grande aiuto è il manuale in Italia che spiega nel modo migliore i vari schemi di gioco. Per esempio se la squadra avversaria difende a zona, potete utilizzare l'attacco a L, mentre contro la difesa a uomo se avete i giocatori freschi potete scegliere il classico dai e vai (give&go) oppure la 1-4. In difesa c'è la faticosa press oppure la 1-3-1. Gli schemi sono scelti in base alle caratteristiche dell'avversario. Se per esempio c'è un giocatore particolarmente forte potete impostare una difesa a diamante +1. Un'altra opzione sono le direttive di"massima" che potete dare alla squadra. Nello schermo allenatore potete scegliere se cambiare automaticamente il giocatore da controllare in difesa quando l'avversario passa la palla, sfruttare il contropiede oppure andare con tutti i giocatori al rimbalzo dopo un tiro.

nistico americano. La versione USA, invece, era dedicata al campionato universitario.

Quelle due versioni avevano le regole adattate al campionato preso in considerazione dalla cartuccia. In *World League Basketball* le regole sono quelle della Fiba, con due tempi di 20 minuti ciascuno, 30 secondi per fare un tiro, linea del tiro da tre punti più vicina al canestro e uscita per 5 falli. Il programma prevede anche il bonus falli. Quando una squadra ha totalizzato 7 falli, il giocatore che subisce il fallo andrà automaticamente in lunetta a battere un "uno più uno".

Inoltre c'è una regola speciale che dà 3 tiri liberi quando la squadra ha raggiunto i 10 falli.

Alberto Rossetti

MICK & MACK
Global Gladiators

Mick e Mack sono due giovani virgulti con l'hobby di salvare il mondo ogni qualvolta questo si trovi a due passi dalla catastrofe ecologica. Però, in termini alimentari, sono due suini, con tutto il rispetto per i maialini rosa, e si strafogano da mattina a sera con gloriosi hamburger.

Ah, i fast food...a Milano ridondano, a Roma non troppo e a Perugia non esistono proprio, ma ovunque ce ne sia uno, per qualche recondita ragione, è sempre pieno di fi...shburger, chips e salsine varie. Ed è per questo che Mick e Mack bazzicano sempre da quelle parti, no? Comunque, *Global Gladiators* della veneranda Virgin Games è un gioco di piattaforme ecologico, per la precisione è quattro livelli più un sottogioco bonus di gioco a piattaforme ecologico. Tutto questo Manzo (the Squallor way) è ancora più appetitoso se si aggiunge una grafica da ululato con relative animazioni da paura (the Rocco Smitherson way) e un sonoro strabordante di campionamenti e di musichette, per una volta, più che ascoltabili.

In *Global Gladiators*, però, manca il cetriolo, ovvero quello che rende ogni hamburger più saporito: un'opzione per due giocatori in simultanea. In alternativa si può scegliere se calarsi nei panni di Mick (cappellino da Baseball, jeans, Nike hi-tops) oppure in quelli di Mack (cappellino da Baseball, jeans, cd-walkman con cd dei Kriss Kross, Nike hi-tops), e *that's all*. Dispiace davvero, perché con un'opzione del genere *Global Gladiators* avrebbe potuto davvero guadagnare uno status da "classico", che così com'è sfiora senza dubbio ma manca clamorosamente.

In Global Gladiators, però, manca il cetriolo, ovvero quello che rende ogni hamburger più saporito: un'opzione per due giocatori in simultanea.

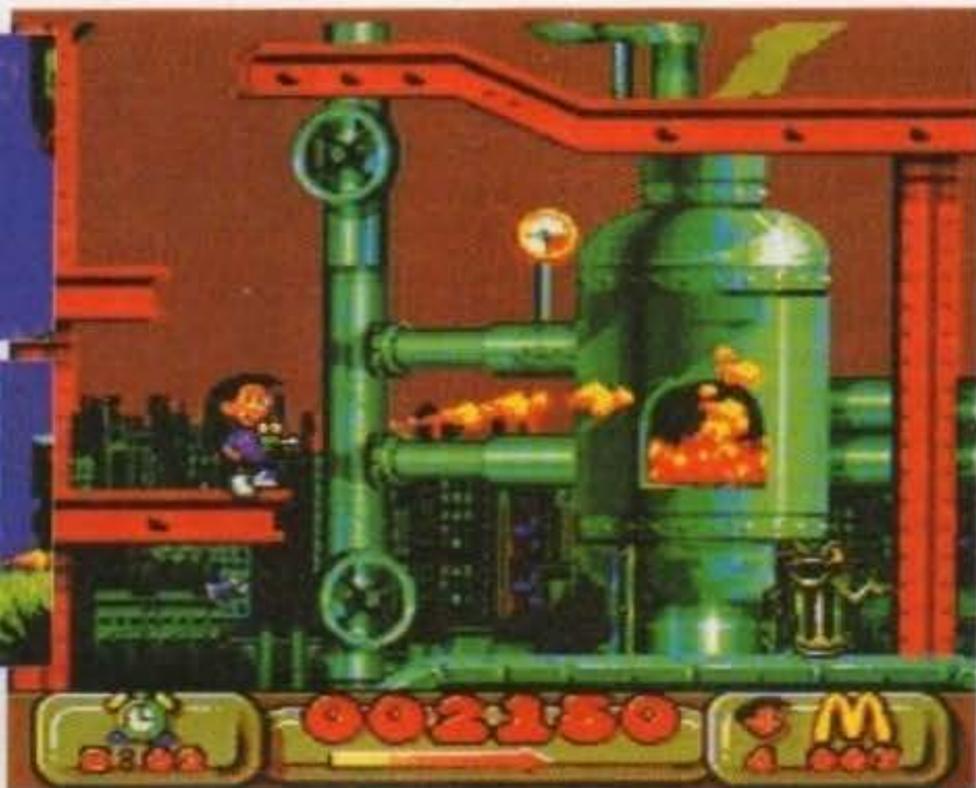
Probabilmente la scelta di rendere *Mick & Mack* un gioco per "singles" è dovuta alle limitazioni tecniche del Mega Drive, che anche impegnandosi sino a rischiare un'ernia non sarebbe riuscito a rendere il tutto giocabile (leggi sufficientemente veloce).

Ad ogni modo, il gioco si snoda lungo quattro zone principali, lo Slime World, il Mystical Forest World, l'Arctic World e la fetentissima Toxi Town. Ho detto che M&M (toh, un altro sponsor) è un gioco ecologico perché il compito dei due "kidzz" è ripulire le zone che attraversano dai risultati dello sfacelo ambientale in corso, eliminando orde di mutanti e varie altre schifezzuole che intralciano il cammino e sporcano le Nike. Ora, non sto qui ad ammosciarvi con la rava e la fava delle polemiche insorte in redazione per questo tema ecologico, secondo alcuni (me e il Bittanti) sentito e sincero come le canzoni di San Remo, ma vi riporto al gioco, descrivendovi le armi in dotazione ai due pischelli: n.1 pistolone ad acqua caricato a "slime", volgarmente detto "mocciolo sintetico" e piuttosto noto elemento dell'iconografia cinetelevisiva degli ultimi anni (ad esempio i due *Ghostbusters* ne sono pieni, il *Blob* di Ghezzi è slime, Davide Mengacci è slime, e via così).

Tramite questa pappetta appiccicosa i due mocciosi possono farsi strada per i livelli, anche correndo se è necessario e possibile, all'uopo di imboscarsi i vari logo della catena McDonald's disseminati per tutto il gioco. Bisogna sbrigarsi però, perché avete un limite di tempo entro il quale dovete raccogliere il numero di "M" sufficienti per terminare il livello, pena l'esazione di una vita dal vostro carnet, in basso a destra sullo schermo. Raccogliendo 30 "emme" vi garantite l'uscita dal livello, se ne beccate 75 invece accedete al subgame (occhio

DAI, ACCEDIAMO AL SUBGAME

Gioco ecologista, sottogioco ecologista. Mi pare il minimo. In questa parentesi puntereccia di *Mick & Mack* vi trovate a fare i conti con dei rifiuti che cadono dal cielo (come dicono ad Avellino, "cchiove mmunnezza"), e tramite i vostri servili tasti del joypad dovrete destinare ogni particolare rifiuto al corretto bidone. Se sbagliate l'abbinamento fetecchia-recipiente potete salutare il bonus game ("ciao ciao bonus game", agitando la manina) e i vostri bei punti supplementari, e una sorte analoga vi toccherà se riuscite a farvi beccare in testa da un'incudine itinerante, più pesante di tre Big Mac consequenziali, che vi spedirà nella comunità di Mamma Ebete.

I mondi tecnologici presentano degli acrocchi assolutamente improbabili, degni delle migliori avventure di Wil Coyote. Peccato che qui l'ACME non c'entri per nulla.

STATE OF LOVE AND TRUST

Mick e Mack sudano sette camicie e pompano dalla mattina alla sera per salvare il mondo e voi volete ignorarli? Ma avete visto in che razza di posti vanno a ficcarsi per ristabilire un'equilibrio di amore e fiducia verso la natura e i suoi figli?
SLIME WORLD: pieno di pozze di slime e animali mutanti che secernono muco (the Lorenzo's way), il primo livello di *Mick & Mack* vi porrà di fronte allo Slime-o-Matic mkIII, accrocchio diabolico e tristemente ebbro dei suoi gas (tossici).
TOXI TOWN: opprimente paesaggio metropolitano con un sinistro cielo violaceo ed una componente principale di scorie nell'aria. Il livello è pieno di bidoni (sorry, container) della spazzatura che vomitano al vostro indirizzo tonnellate di, appunto, spazzatura. Poi ci sono i Jack, martelli pneumatici decisamente cattivelli che vi inseguono mordacemente.
MYSTICAL FOREST: qui le mutazioni sono evidentissime: tutto è assolutamente mostruoso, dagli animali (pesci, scoiattoli, scimmie) agli alberi e le piante (i rami degli alberi -Axl- sono impazziti come il cantante dei G'n'R e ora sono accette affilate alla Vincent Price, mentre la timida Margherita di Cocciante è una pianticella a ottantasei molari con un costante languorino).
ARCTIC WORLD: uau, la granita! Beh, non esattamente: ci sono un sacco di bestie poco simili a quelle fotografate sui libri di scienze e addirittura lui, lo yeti, che se si faceva vedere un po' più spesso sarebbe stato volentieri ospitato dal catalogo Annabella.

al box "Dai, accediamo al subgame"). Il "cool bonus" lo raggiungete raccogliendo 16 "M" di filato (e sentirete un meraviglioso "Awesome!"), ma riuscirci non sarà affatto facile. Alla fine del livello, Ronald McDonald vi farà i complimenti di persona, anche perché è stato lui a mettervi in mezzo a questo guaio, e sarete alluvionati da un'alluvione di "M".

È tutto. Giuro. Ora che sapete com'è il gioco, andate pure a farvi un hamburger e ingurgitate tutto il gas che volete... però non ci andate con K sottobraccio, o almeno ricordatevi la mano davanti alla bocca.

Tiziano Toniutti

"Ehi, fratello. Ma te lo sei sparato l'ultimo panozzo con il Ketchup. Si chiama Big Tiz ed è una vera gallata."

Genere Piattaforme
Casa Virgin
Sviluppatore David Perry

- Animazioni indubbiamente fantastiche
- Giocabilissimo e divertente
- Coinvolge parecchio
- Buon bilanciamento del livello di difficoltà
- Vale il suo prezzo

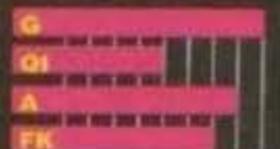
- Manca l'opzione per due giocatori
- Alla lunga ripetitivo
- It's the end of the world as we know it...

Versione Mega Drive

A parte la mancanza di un'opzione per due giocatori in simultanea, evidentemente non compatibile con la giocabilità attuale di *Global Gladiators*, non riesco veramente a trovare pecche tecniche in questo spin-off al ketchup. Eppure mi sono messo lì con la lente di ingrandimento per segnalarvi anche il rallentamento di un singolo pixel, ma niente, non se ne parla.

K VOTO

901 Mega Drive

G / QI / A / FK

Ma siete ancora lì ad ingolfarvi di macinato? Si presuppone che se state leggendo questa recensione siate quanto meno interessati ai videogiochi, quelli veri, quelli che divertono. Ancora meglio, possedete un Mega Drive e state cercando un gioco valido su cui bruciare le svanziche che vi ballano nel portafoglio. Allora piantatela di macchiare questa copia di Kappa con la salsa tartara dei Chicken McNuggets e arpionatevi una copia di *Global Gladiators*. È un gioco tosto, giusto, per i manici e i randa del Burgh...ahem. McDonald's, non per i truzzi e i gini che infestano il mitico locale. Se siete dei veri galli di Dio e vi quaglia la brodaglia, farfalleggiate rasoterra sino al primo soft shop.

CURVA INTERESSE PREVISTO

In questo gioco le animazioni a disposizione dei piccoli protagonisti sono un'infinità, qui sopra qualche esempio.

Le asce che ci attaccano con veemenza sono fra i nemici più azzeccati, sia dal punto di vista grafico che per l'idea in sé. Nel riquadro BUBBLE...BUBBLE

SAN MARINO
INFORMATICA SRL

TNT Tricks 'n' Tactics

In questo numero troverete la seconda e "ultima" parte della soluzione di Ultima Underworld 2 - Labyrinth of Worlds, curata dall'integerrimo Paolo Paglianti.
Vi ricordiamo che per ogni dubbio, trucco o consiglio, potete parlare direttamente con lui, grazie al nostro sevizio "Hot-Line", tutti i venerdì dalle 18.00 alle 19.00.

ULTIMA UNDERWORLD II
Labyrinth of Worlds

SECONDA PARTE

Paolo Paglianti vi aveva lasciati al Ductosnore dei Taloridi. È ora di riprendere le nostre esplorazioni che ci porteranno nella gigantesca Tomba di un grande Re, in una sede d'esami per maghi, in un'arena insanguinata e, infine, nel mondo etereo dei sogni. Niente male, vero?
In questa seconda parte della soluzione di Ultima Underworld 2 - Labirynth of Worlds, troverete tutte le indicazioni necessarie per completare l'avventura. Tuttavia, data la complessità del gioco e la sua estensione virtuale, abbiamo preferito non indicare tutte le armi, armature e oggetti vari seminati nel dungeon. Troverete invece la posizione esatta di tutti i Personaggi non Giocanti (PnG), con cui dovrete sicuramente dialogare, la posizione esatta delle Rune e degli altri oggetti necessari per concludere felicemente questa ennesima avventura di Lord British.

MAGE ACADEMY Livello 1 LATERAL REASONING

Il primo enigma è veramente semplice: basta posizionare la scatoletta d'oro sulla pedana centrale per aprire il cancello a destra. Posizionando la scatola su un'altra pedana, aprirete il corrispondente cancello.

La quinta faccia della Gemma di Black Rock vi porta nella sede d'esame per Maghi Professionisti. Gli otto livelli della Mage Academy metteranno a dura prova la vostra materia grigia con enigmi logici di ogni genere e tipo, da una prova d'equilibrismo su un lago di lava a un intricatissimo dedalo. Non dimenticate che, una volta iniziato l'esame, non potrete più recuperare i punti mana già utilizzati, quindi lanciate incantesimi solo quando è indispensabile.

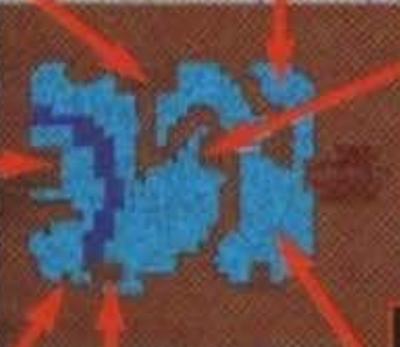
Il cancello di destra porta a una trappola abbastanza utile. Se avete uno "Skill" alto per i "Missile", potete fare rifornimento di frecce: ogni volta che passate sulla pedana nell'angolo, partirà un dardo.

Questa è l'uscita. Ogni livello della Mage Academy termina con un teletrasportatore, che porta alla prova successiva, segnalato dalla scritta "Exit".

Trap02.gif - Qui invece dovrete affrontare qualche fastidioso imp. Eliminateli tutti e potrete raccogliere l'armatura nella stanza.

Livello 2 EQUILIBRIUM AND NON-STATIC CAUSALITY

Per arrivare al cancello potrete saltare oltre il fiumiciattolo (difficile) o scivolare in linea retta dalla pavimentazione rocciosa a sud (già più fattibile).

In questa insenatura troverete qualche utile oggetto. Attenti, perché rischiate di rimbalzare tra una parete e l'altra, se perdete il controllo.

Questo pulsante controlla l'apertura del cancello a nord-ovest. Premetelo, raccogliete i vari oggetti sparsi in questa zona, quindi tornate indietro.

Il secondo livello è composto da due prove. Nella prima dovrete scivolare su una distesa ghiacciata, mentre nella seconda rischierete ustioni di terzo grado. Per quanto riguarda la parte ghiacciata, il segreto sta nell'andare lentamente, evitando così di perdere il controllo della scivolata. La seconda parte, invece, è fin troppo semplice: basta non finire spiaccicati sul soffitto...

Questo è il punto cruciale del livello. Scendete e risalite la rampa di roccia, quindi dirigetevi a nord-est, verso il pulsante per aprire il cancello. Tornate qui e lasciatevi scivolare verso nord, cercando di costeggiare il fiume senza finire in acqua.

Utilizzate queste sezioni di roccia per fermarvi tra una scivolata e l'altra.

La seconda parte del livello mette a dura prova le vostre abilità acrobatiche: dovrete passare attraverso questo laghetto di lava passando su un sentiero di colonne che si alzano e si abbassano. State attenti, perché le colonne possono schiacciarvi contro il soffitto.

RUNE

Ormai dovrebbero mancarvi poche rune dell'alfabeto magico di Britannia. In questo box indicheremo la locazione delle Rune più importanti e meglio nascoste.

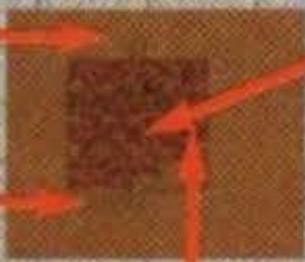
MAGE ACADEMY
Livello 8 - Wis, Uus, An Ylem e Mani - Nella stanza del Pentacolo.
Void - Flam, Vas e Tym - Nelle stanze segrete alla fine del Void.

PITS OF CARNAGE
Livello 2 - An, Kal e Mani - Nella stanza del mago morto sul Pentacolo
Jux, Grav, Rel - Nella stanza segreta dopo il Golem.
Livello 3 - Vas - Nella stanza rialzata oltre il Dire Reaper.

TOMB OF PRAECOR LOTH
Livello 4 - Nox e Flam - Dopo aver sconfitto rispettivamente Morphius e Lord Umbria.

Livello 3
PSYCOKINESIS AND TERRAFORMING

L'uscita, finalmente!

Il terzo livello vi permette di utilizzare una delle magie più utili: la Telecinesi. Dovrete premere dei pulsanti a distanza (grazie all'apposita Wand of Telekinesis, che si trova nel corridoio iniziale) per alzare o abbassare le colonne.

Per uscire da questo enigma ad alta temperatura, vi conviene saltare fino alla colonna indicata sulla mappa, premere il pulsante centrale della parete est, saltare sulla colonna a ovest (quella davanti all'uscita) e ripremere lo stesso pulsante.

Occhio a non finire nella lava! Non potrete comunque raggiungere l'uscita, perché è rialzata.

Livello 4
SPATIAL REASONING

Il quarto livello non è molto difficile. Dalla mappa sembra piano, invece si tratta di una specie di rettangolo collinoso: dovrete recuperare le due chiavi, protette da qualche mostro nei due angoli a nord-ovest e a sud-est, per poi dirigervi verso l'uscita a nord-est.

Per aprire queste due porte dovrete avere le chiavi che si trovano a sud-est e a nord-ovest.

Eliminate lo Scheletro e prendete la chiave. Verso est troverete una stanzetta in cui potrete comprare, da una specie di distributore automatico, torce, coltelli, viveri, ecc.

Livello 5
EFFECT AND CONSTRAINS

In questo corridoio troverete la seconda Moonstone (la prima si trovava in una stanza al terzo livello dei dungeon di Britannia): Ricordatevi di prenderla! Non azionate questa leva perché apparirebbe uno Scheletro per nulla amichevole. Quando avrete preso la chiave nell'altro corridoio, utilizzatela sulla grata per sollevarla e arrivare all'uscita.

Prendete l'asta di legno nell'angolo sud-est, quindi avvicinatevi ai pulsanti in fondo a questi tre corridoi e azionateli da lontano, utilizzando appunto l'asta. Fate però attenzione a non premere le pedane messe davanti ai pulsanti. Quando avrete premuto i tre pulsanti, si aprirà la porta a sud.

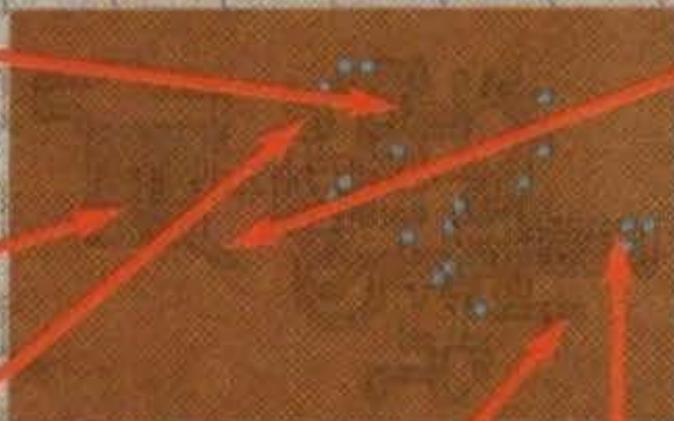
Se cadrete, come è probabile (il soffitto è troppo basso), nel baratro, dovrete eliminare un paio di fastidiosi Headless. Ma ormai non dovrebbero più rappresentare un problema!

Per prendere questa chiave dovrete saltare oltre il baratro oppure utilizzare l'incantesimo Telekinesis per raccoglierla a distanza.

Livello 7 NON REVERSI

Appena arrivate in questo livello salvate la posizione. Ogni volta che salterete su una colonna, infatti, verrà eliminata la colonna vicina indicata dalla freccia (se siete in Low o Medium Detail, non vedrete le frecce sul pavimento, ma potrete notarle se cliccate sul pavimento con il pulsante destro). Prendete la chiave nell'alcova, risalite, seguite il percorso segnato sulla mappa e arriverete all'uscita.

Livello 6 RISK AVOIDANCE

Esaminate il muro a sinistra della porta segreta per trovare un pulsante nascosto. Aprite la porta e cadrete in una trappola, dove però si trova una Potion of Speed (Pozione di Velocità) e una Scroll of Freeze Time (Pergamena Ferma-Tempo). Per risalire dovrete utilizzare un incantesimo Slow Fall (Rallenta Caduta).

Anche il sesto livello è diviso in due parti. Nella prima dovrete trovare semplicemente una chiave ed evitare di essere bucherellati troppo da delle trappole. La seconda parte è probabilmente quella più difficile di tutto il quinto mondo: si tratta di un gigantesco labirinto con tanto di teletrasportatori.

Prendendo la chiave al centro delle quattro colonne apparirà un Headless, (solo upset), che potrebbe anche non attaccarvi. Inoltre, ogni volta che passerete su uno dei quadrati gialli, partiranno dei dardi che puntano direttamente al vostro stomaco. Troppo semplice? Aspettate di vedere la seconda parte!

I teletrasportatori dorati vi portano indietro fino al primo livello. Non passateci sopra, altrimenti dovrete rifarvi tutto!

L'uscita! Questa volta è stata proprio dura, vero?

Passate sopra i teletrasportatori Blu indicati sulla mappa. Prima di finire la parte grigia del labirinto, cercate il passaggio segreto.

http://www.oldgamesitalia.net/

VOID DELLA MAGE ACADEMY

Incontterate due porte: la prima si apre con la chiave marrone utilizzata per arrivare al Moongate nero, la seconda azionando, con lo spell Telekinesis, la leva posta alla vostra sinistra.

Seguite il sentiero di pietra fino al fiumiciattolo. È consigliabile utilizzare un incantesimo Water Walking: dovrete, infatti, trovare un pulsante nella parte destra del labirinto ad acqua. Tornate indietro, quindi riposatevi e curatevi sul sentiero di roccia.

Andate verso sinistra: in uno degli anfratti troverete la porta aperta dal pulsante appena premuto. Fate attenzione, perché i muri neri possono nascondere molte diramazioni.

Ora dovrete vedervela con un labirinto di blackness: i muri neri sono posizionati in modo da nascondervi alcuni passaggi. La prima diramazione sulla sinistra è difficile da ritrovare nel senso inverso. Vi conviene lasciare qualche oggetto per terra per trovarla. Azionate la leva e tornate indietro.

Superando il Moongate nero, arriverete in una zona non definita dello spazio e del tempo, l'Ethereal Void. L'ultimo Mondo che esplorerete è il vero e proprio vuoto etereo: quello che state incontrando è solo una pallida riduzione, creata dai maghi del Concilio della Mage Academy per proteggere i loro tesori dalle insidie del Guardian. Nel Void non funziona né l'automapping né la bussola: tuttavia, seguendo le nostre indicazioni, dovreste riuscire a terminare questa sezione abbastanza facilmente.

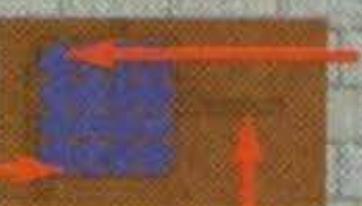
Il portale rosso vi trasporta nella sezione più difficile di questo livello: prima di attraversarlo vi conviene recuperare le energie e ingerire, se possibile, una pozione di Flame Proof (Anti-Combustibile). Il portale verde, invece, vi riporta all'ottavo livello della Mage Academy.

House02.gif - Prima di tutto andate nella casa a sinistra. Eliminate l'Imp, riposatevi e azionate la leva. Uscite, andate nell'abitazione a destra (rispetto al punto di partenza), affrontate il Demon (preferibilmente con Wand o armi da lancio), quindi entrate e prendete la chiave.

Nella casetta centrale dovrete vedervela con un temibile Despoiler. È davvero difficile eliminarlo, quindi salvate la posizione prima di affrontarlo. Aprite la porta interna e entrate nel portale. Se per caso volete tornare indietro, potete entrare nel portale viola che vi aspetta vicino alla casa centrale.

Seguite il sentiero di roccia, curvando una volta verso sinistra. Al secondo angolo, nel punto in cui la strada va verso destra andate, contro il muro verso sinistra: arriverete in una stanza segreta in cui troverete due Rune Flam e due pozioni di Basilisk Oil.

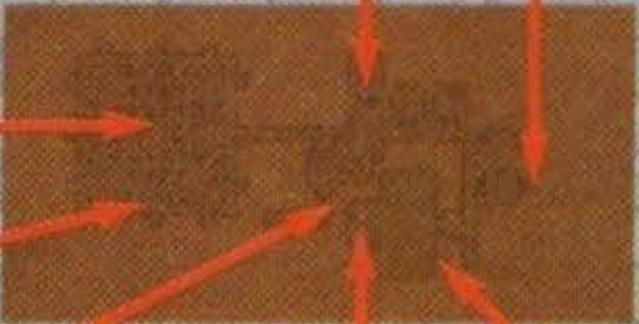
OCESS

Livello 8

Prima di iniziare a saltellare da una colonna all'altra dovrete farvi una nuotatina fino a questa alcova, dove si trova la chiave necessaria per la porta che blocca l'uscita.

Avete superato il mega esame per Maghi Professionisti, ma scoprirete, purtroppo, che nessuno vi farà i complimenti...

Prendete la chiave dietro il letto e non perdetevi questa porta segreta! Dentro a questa alcova troverete una corona di Franzinium che sarà molto più utile nell'Etheral Void che vi aspetta alla fine della Mage Academy.

Aprite la porta con la chiave trovata nell'alcova e potrete passare all'ultimo livello dell'Accademia.

L'ultimo enigma dell'Accademia non è complicato, una volta capita la chiave di lettura. I numeri incisi su una parete indicano il numero di teletrasportatori che bisogna superare in senso orario partendo, per ognuno, dalla pedana rossa. Ogni volta che sbagliate, ritornerete qui insieme a un mostro diverso per ogni "piano" raggiunto.

Entrate nei teletrasportatori segnati sulla mappa e arriverete presto alla fine della prova. Vi conviene comunque dare un'occhiata in giro prima di passare da un piano all'altro, perché in questa zona ci sono un sacco di oggetti interessanti.

Quando avrete finito di esplorare l'ottavo piano della Mage Academy, attraversate quella porta e, in fondo al corridoio, troverete il teletrasportatore che vi porterà al primo piano, vicino al muro di Black Rock.

Raccogliete le Rune Wis, Uus, Grav, Mani, Ylem e An che si trovano qui intorno (che ovviamente appartenevano ai maghi eliminati dal Guardian nel corso del suo attacco) e utilizzate il Magic Rod di Altara per eliminare l'influenza del Guardian stesso da questo mondo.

Aprite la porta con la chiave trovata vicino al letto e vi troverete davanti a un Moongate nero, che vi permette di raggiungere una parte particolare dell'Ethereal Void. È utile completare questa sezione, anche se è veramente difficile. Se volete, potete tornare indietro. Altrimenti leggete il box dedicato a essa.

NEL CASTELLO, NEL FRATTEMPO...

L'unica novità che scoprirete tornando al Castello è che Charles ha scoperto una misteriosa chiave. Ricordatevi però di parlare con tutti i PnG del Castello, soprattutto con Myranda e Nystul.

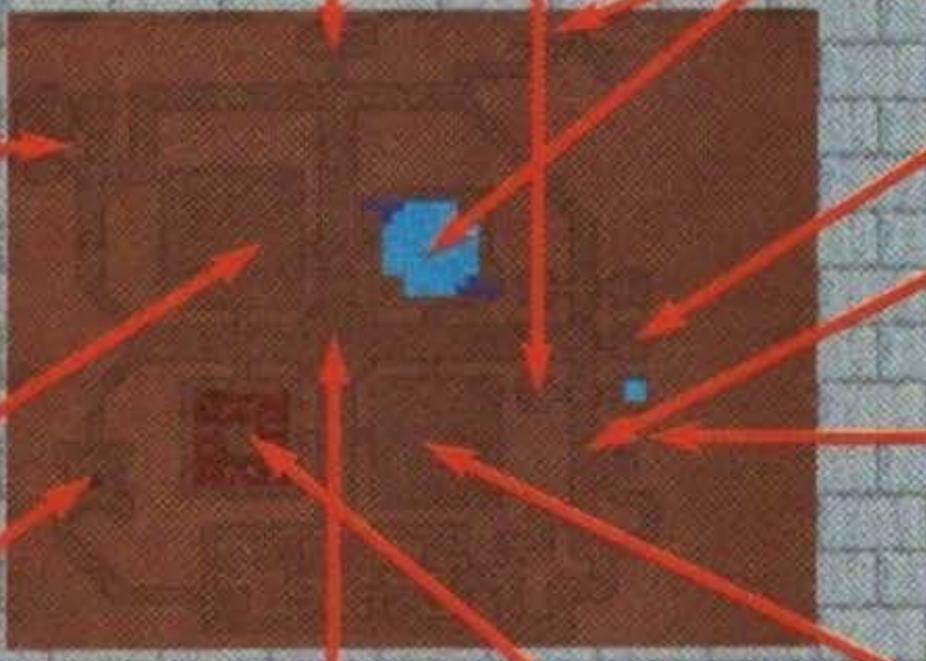
Il capo dei Pits of Carnage è Dorstag, un feroce e spavaldo guerriero capace di eliminare gli avversari con la sua balestra. Purtroppo la scheggia di Black Rock è proprio in mano a Dorstag e, per sottrargliela, dovrete sconfiggerlo in un combattimento nelle Arene, dopo esservi guadagnati la fama di killer con gli scontri organizzati da Jouspur. Ma c'è un altro modo, molto meno pericoloso e violento...
Provate a scendere fino al terzo livello di questo Mondo, dove potreste fare amicizia con un Troll di nome Blog!

L'arena dell'Aria è quella preferita dai Maghi. Ci sono moltissime pedane che vi spingono verso l'alto fino a una specie di passatoia che circonda l'arena vera e propria. Vi sconsiglio di scegliere questa arena, perché è particolarmente difficile colpire l'avversario e chiuderlo in un combattimento corpo a corpo.

La diretta avversaria di Dorstag è Zaria, la maga più potente di questi livelli. Non vi consiglio di darle troppo fastidio, perché se vi sfida nelle Arene può facilmente eliminarvi grazie ai suoi terribili incantesimi di offesa. Cercate invece di scoprire più informazioni possibili, parlandole garbatamente. Tra l'altro, nel suo forziere, troverete due pozioni di Basilisk Oil, oltre a qualche runa comune.

PITS OF CARNAGE LIVELLO 1

Quella scia di sangue che sale fino al soffitto non promette nulla di buono, vero? In questa sinistra stanza dovrete utilizzare il Magic Rod di Altara per scollegare questo Mondo dalla ragnatela di linee di forza dimensionali del Guardian.

Jouspur è l'allibratore dei Pits of Carnage. Organizza dei duelli per scommettere poi sui partecipanti. Se volete conquistarvi il rispetto di Dorstag, dovrete eliminare ben quattro avversari in uno di questi incontri organizzati. Naturalmente vi sconsigliamo di seguire questa strada se non siete Guerrieri o Paladini.

Questo è il tetro cimitero dei Pits of Carnage: ossa, teschi, resti di armature sono ammucchiate al centro del primo livello. Quando andate in giro per i corridoio dei Pits of Carnage, vi conviene farlo con la spada sguainata.

L'arena del Fuoco è particolarmente pericolosa perché oltre a dover schivare i colpi degli avversari, dovrete anche evitare di finire nella lava. Sconsigliato a chi non ha un alto "skill" di Acrobatic.

SPELL

Abbiamo scoperto solo sette incantesimi non inclusi nel manuale; ve li elenchiamo qui di seguito, indicando effetti e rune necessarie per lanciarli.

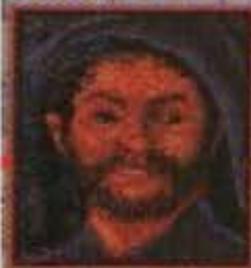
Bounce - Fa rimbalzare il personaggio permettendogli di raggiungere locazioni rialzate - $#%$#%
Rune of Stasis - Blocca un nemico per circa trenta secondi - In Tym Jux
Valor - Aumenta le abilità di combattimento del giocatore; utile soprattutto per Maghi e Druidi - Quas An Corp
Map Area - Disegna sulla mappa le immediate vicinanze, in modo da svelare stanze segrete o porte nascoste - Wis Ex
Enchant Item - Impone un incantesimo permanente su armi e armature; in caso di fallimento, può distruggere l'oggetto su cui è lanciato - In Ort Ylem
Repeal Undead - Allontana tutti i PnG d'oltretomba; utile soprattutto nella Tomb of Praecor Loth - An Kal Corp
Heat Reduction - Fa calare bruscamente la temperatura circostante al giocatore, contrastando il calore di lava o fuoco - In An Flam

RITORNANDO AL CASTELLO...

Murderer.gif - Ritornando dai Pits of Carnage, saprete da Myranda che Nelson ha scoperto qualcosa di veramente interessante. Correte nella sua stanza e parlateci: purtroppo appena prima di rivelarvi lo spell necessario per distruggere la cupola di Black Rock, verrà assassinato da Patterson. Eliminate l'assassino e avvisate il resto del Castello di quello che è successo.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il terreno dell'arena dell'Acqua, al contrario di quello che potreste pensare, è ricoperto di ghiaccio. Non è male, strategicamente parlando, se però avete le Rune e il mana necessario per lanciare lo spell Levitate (Levitazione) o, molto meglio, Fly (Volo), che vi consentono di librarvi dal suolo ghiacciato ed evitare di slittare. Cercate di spingere gli avversari nell'acqua, quando è possibile.

Queste sono le scale per il secondo livello dei Pits of Carnage.

Zogith è il terzo mago PnG dei Pits of Carnage. In cambio di una Runa Flam, è disposto a insegnarvi l'incantesimo Valor (vedi apposito box). Inoltre sa molti dettagli interessanti su Dorstag e Zaria.

Qui troverete una spada magica in buone condizioni, nascosta tra i rifiuti.

Il primo PnG che incontrerete dopo aver attraversato la sesta faccia della Gemma Nera è Kriiner, un guerriero codardissimo che vi parlerà dello stile di vita di questo Mondo: i Pits of Carnage sono le segrete personali del Guardian, che relega tra queste mura tutti i soggetti pericolosi e violenti. Qui naturalmente vige la legge del più forte, e per sopravvivere solo qualche ora, dovrete farvi rispettare dagli altri ospiti di queste enormi prigioni.

L'arena migliore è sicuramente quella di Terra: niente ostacoli naturali o magici, solo gli spalti, voi e l'avversario. Cercate di stringerlo in un angolo, quindi colpitelo finché non vi mostra le spalle per scappare e finitelo.

PITS LIVELLO 2

Eliminate l'Earth Golem per poter aprire la porta segreta verso nord. Questo tipo di Golem non è particolarmente pericoloso, ma è difficile da abbattere. Dietro alla porta segreta troverete le Rune Jux, Grav e Rel.

Se volete evitare di combattere contro l'Nordling che sorveglia questa stanza, aspettate che esca e inizi a vagare per il corridoio rettangolare. Altrimenti attaccatelo e cercate di chiuderlo in un angolo, perché se riesce a fuggire nella stanza a ovest, difficilmente riuscirete ad avvicinarlo.

Queste sono le scale per il terzo livello dei Pits of Carnage.

Queste scale conducono al primo livello dei Pits of Carnage.

Se potete lanciare l'incantesimo Levitate (o Fly), potete salire su questa passatoia senza fare il giro per le caverne a nord.

Su questo pentacolo troverete i resti terreni del mago amico di Zoranthus, che ha cercato di esplorare l'Ethereal Void senza la nostra soluzione... Scherzi a parte, troverete i resti eterei del mago oltre il Moongate Rosso dell'ottavo Mondo, insieme, naturalmente, allo scettro richiestovi da Zoranthus.
Per terra, vicino alle ossa, troverete le Rune An, Kal e Mani.

L'aiuto di questo solitario mago di nome Zoranthus è essenziale per terminare felicemente l'avventura. Vi chiede di trovargli uno scettro speciale con 12 Deadly Seeker appartenuto ad un suo collega. Quando glielo consegnerete, riceverete in cambio una bottiglietta con demone d'aria incluso. Per maggiori dettagli date un'occhiata alla parte finale della soluzione.

DEMONE

Gemma1.gif - A questo punto, dopo aver portato la solita pietra di Black Rock da Nystul e averla poi usata sulla Gemma a Otto facce del quinto livello del Castello, siete quasi giunti alla fine dell'avventura. Nel vostro inventario non deve mancare però nessuno di questi oggetti: il Basilisk Oil (si trova in diversi punti, come nel Void dopo la Mage Academy, nel forziere di Zaria nei Pits of Carnage, ecc.), la Pozione di Iron Flesh (la vende Merzan per 100 monete o per qualche gemma al primo livello del Killorn Keep), L'Horn of Praecor Loth (che ovviamente trovate al quarto livello della Tomb of Praecor Loth) e lo Sceptre of Deadly Seeker.

Magedemo.gif - Tornate dal mago Zoranthus, al secondo livello dei Pits of Carnage. Dategli lo Sceptre of Deadly Seeker e riceverete in cambio la bottiglietta contenente il Demone d'aria. Se per caso qualcosa va storto, Zoranthus sarà sempre disponibile per darvi un'altra bottiglia con Demone incluso.

Andate davanti a una qualsiasi distesa di lava: le più grandi sono quella oltre il Portale Rosso e quella al secondo livello del mondo dei Taloridi. Prima di immergervi bevete la pozione di Iron Flesh per proteggervi dal calore. Non serve a nulla lanciare l'incantesimo corrispondente, dovrete proprio bere la pozione. Entrate nella lava e l'acqua melmosa si indurirà. Se per caso la pozione non ha effetti sulla vostra pelle, provate a bere la pozione dopo l'immersione nella lava.

Attraversate i Portali bianchi fino ad arrivare al Sygil (Sigillo) of Binding, riconoscibile perché sul pavimento è tracciato un pentagramma su cui fluttua un teschio. Lanciate la bottiglia contenente il Demone sul Pentagramma (la bottiglia deve rompersi). Se tutto è andato per il verso giusto scoprirete che il demone è entrato in voi ed è pronto a scatenarsi a un vostro ordine!

Andate al secondo livello delle Ice Caverns, nella sezione a sud-est, dove vivono tre o quattro Yeti. Nell'angolo della loro caverna c'è una pozza d'acqua melmosa (muddy water). Gettate dentro una ampolla di Basilisk Oil, quindi entrate nell'acqua. Verrete ricoperti di melma oleosa.

PITS LIVELLO 3

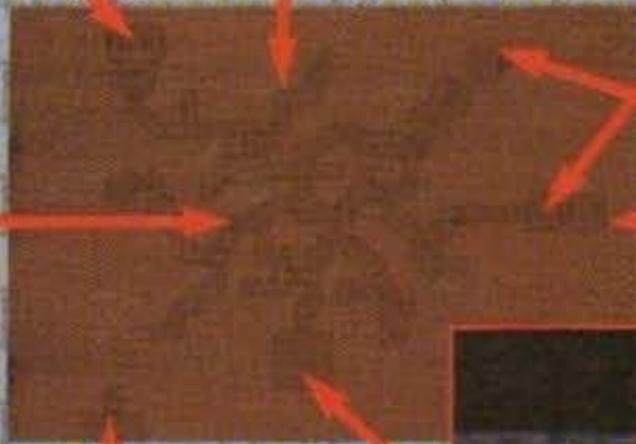
Lo scettro che vedete in fondo, dietro al teletrasportatore a freccia, non è quello cercato da Zoranthus, ma è comunque molto prezioso, e può essere utilizzato come merce di scambio con i mercanti del Killorn Keep, specialmente Merzam. Se volete prenderlo, dovrete lanciare Telekinesis sulle leve oltre alla grata di sinistra, oppure l'Open sulla grata stessa. Troverete anche un'arma magica.

Un'altro paio di Gazer circolano per queste gallerie, soprattutto nella parte con le pareti verdi. Cercate di non combatterli in corridoi lunghi e stretti, perché potrebbero colpirvi con i loro incantesimi a lungo raggio. Tentate invece di avvicinarvi e di usare la tattica spiegata prima.

Questa stanza segreta è la dimora di un potente Liche. Prima di poterlo combattere dovrete eliminare un Ghost (Fantasma) e un paio di Scheletri che gli fanno da guardia personale. Il Liche può lanciare degli incantesimi potentissimi, che possono uccidervi sul colpo se siete sotto il decimo-undicesimo livello. Vi conviene aprire la porta, lasciar uscire il Ghost e gli Scheletri e poi correre verso il Liche e combatterlo corpo a corpo. Se avete qualche arma con Smite Undead (Scaccia Non-Morti), vi conviene utilizzarla, ovviamente, anche se difficilmente il Liche viene colpito da magie e incantesimi. Una volta ucciso, troverete fra i suoi resti la Runa Hor.

Queste sono le scale che vi riportano al secondo livello.

Accanto alla stanza del Liche ne troverete un'altra, raggiungibile solo con l'incantesimo Portal, in cui troverete un paio di pozioni di Basilisk Oil.

Questi corridoi pullulano di Reaper. Vi conviene avventurarvi in questi meandri solo se avete superato il dodicesimo livello.

Arriverete in questo punto solo se cadrete dalla stanza degli scheletri del livello superiore. Cercate la porta segreta verso nord e potrete tornare nella grande caverna del secondo livello.

Questo simpaticissimo Troll ha molta voglia di giocare a dama (o a qualcosa del genere). Se volete farvelo amico basterà che gli portiate una piccola pietra grigia fatta a mezzaluna (si trova, per esempio, al primo livello della Tomb of Praecor Loth, nel corridoio pieno di massi, oppure in alcune stanze del primo livello dei Talorid). Una volta che Blog è diventato vostro amico basta tornare da Dorstag al primo livello e lo spietato capo dei Pits of Carnage consegnerà subito la scheggia di Black Rock al vostro alleato Troll. Sarà, quindi, sufficiente parlare al Troll per avere la Black Rock.

TOMB OF PRAECOR LOTH LIVELLO 1

Queste scale vi permettono di raggiungere il secondo livello della Tomb of Praecor Loth. Ricordatevi che state salendo!

La settima faccia della Gemma di Black Rock vi porta nella gigantesca Tomba di Praecor Loth, il generale che ha combattuto, tra l'altro, contro i soldati del Killorn Keep. In questo Mondo non dovrete solo recuperare la scheggia di Black Rock e scollegare le linee di forza multidimensionali del Guardian, ma aprirvi la strada fino allo spettro di Praecor Loth, che vi consegnerà un magico Horn in grado di distruggere la cupola nera che avvolge il Castello di Britannia.

Premete il pulsante a est per far apparire un frammento della mappa del terzo livello.

In fondo a questo corridoio, in cui dovrete fare a pezzi i grandi massi per passare, troverete la scheggia di Black Rock di questo mondo. Inoltre, proprio in questo punto, dovrete utilizzare il Magic Rod di Altara per scollegare la Tomb of Praecor Loth dalle linee di forza del Guardian. A questo punto, se non siete abbastanza potenti (almeno dodicesimo livello), vi conviene esplorare l'Ethereal Void prima di avventurarvi nei livelli superiori di questo Mondo.

Questi tre Golem sembrano posti di guardia alle due scatole d'oro, che contengono qualche gioiello e un paio di guanti cursed (maledetti). dovrete, invece, eliminare l'Iron Golem (quello grigio) per trovare il frammento di mappa.

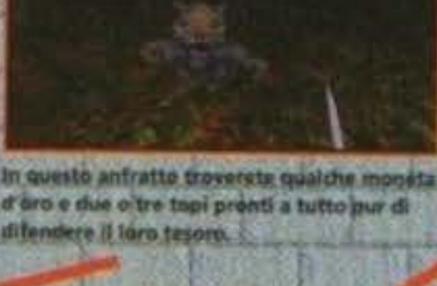
Per aprire la porta ci sono due modi: o trovate la giusta combinazione oppure lanciate un Open sulla serratura. Dentro alla stanza troverete un altro pezzo di mappa.

In fondo a questa stanza piena di Scheletri troverete un frammento di mappa dell'intricatissimo terzo livello: cliccandoci sopra potrete trascriverlo sulla vostra mappa. Attenti, però! Gli scheletri vi attaccheranno appena prenderete il contenitore.

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB LIVELLO 2

Molte di queste stanze sono abitate da fantasmi o scheletri che non vi attaccheranno. Oltre a prendere i vari oggetti disseminati in questa zona, ricordatevi di farvi una buona scorta di piante-droga verdi.

Finirete in questa stanza cadendo dal quarto livello, nel punto in cui si incontra Lethe. Per uscire, dovrete lanciare dal corridoio un Portal verso nord.

In questo anfratto troverete qualche moneta d'oro e due o tre topi pronti a tutto pur di difendere il loro tesoro.

Questa parte del cunicolo è bloccata da una frana. Per superarla dovrete lanciare un Portal in direzione sud.

Queste scale portano al primo livello.

In questa sezione delle tombe troverete un Haunt (Spettro) e un paio di Ghost arrabbiati! Eliminateli e esaminate le due stanze.

Trystero ha perso la vita combattendo contro i soldati del Guardian: purtroppo le sue ossa giacciono prive di sepoltura al primo piano (dove avete trovato il frammento di Black Rock). Riportategliele per ottenere qualche informazione aggiuntiva sulla Tomb of Praecor Loth.

Queste scale portano al terzo livello. Prendete lo scudo magico!

Helena, la consorte del Re Praecor Loth, vi svelerà il mistero di queste tombe: i tre luogotenenti dell'esercito di Praecor Loth impediscono a chiunque di avvicinarsi al Re, che crede di essere ancora vivo. Dovrete raggiungerlo e costringerlo ad affrontare la realtà per ottenere una favolosa ricompensa.

Un'altra parte della mappa si trova dietro a questa porta segreta.

Attaccate questo Fire Elemental (Elementale del Fuoco) solo dopo esservi protetti con un Flame Prof. Cercate, se possibile, di spingerlo in acqua per eliminarlo velocemente. Per terra troverete, oltre al solito frammento di mappa, anche una Breast Plate (Pettorale d'Armatura) magica.

Utilizzate un Fly o un Levitate per raggiungere la grata, quindi lanciate un Open per aprirla. Dietro troverete l'ultimo pezzo di mappa.

MONDO DELL' ETHERNAL VOID

ETHEREAL VOID

Attraversando l'ultima faccia della Gemma arriverete nell'arcano e misterioso mondo dell'Etheral Void, in cui incontrerete i sogni di alcuni vostri amici (e nemici...). Viaggerete su una sorta di passerelle di diverso colore (se cadete, potrete risalire con le magie Levitate o Fly), che collegano fra loro cinque diversi tipi di portali: Rosso, Blu, Giallo, Viola e Bianco. Se cadete dalle passerelle o vi perdete, basterà che passiate sopra a uno dei quadrati verdi per riapparire davanti all'entrata di Black Rock. Noterete subito che qui non funzionano né l'automapping, né la bussola.

All'interno della struttura del Void potrete incontrare praticamente qualsiasi tipo di mostro, visto che quello che vedete qui intorno è la proiezione onirica degli esseri abitanti gli altri mondi "reali", ma Gazer (Osservatori), Imp, Demoni e Ice Golem (Golem di Ghiaccio) sembrano essere le creature più diffuse. Attenzione, perché sebbene siano solo sogni, fanno male lo stesso!

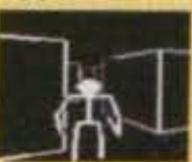
SHRINE

PYRAMID.GIF - Per completare l'Etheral Void, in teoria, dovreste raggiungere questa Piramide, ricoprirla, passandoci sopra, di un solo colore e attraversare i quattro Portali che di volta in volta vi vengono presentati. Tuttavia c'è il solito trucchetto, geniale ma al tempo stesso semplice, da sfruttare: dovrete avere entrambe le MoonStone (la prima si trova al terzo livello del Castello di Britannia, la seconda al quinto livello della Mage Academy), un paio di piante-droga verdi (si trovano in abbondanza nella Tomb of Praecor Loth), le Rune Vas, Rel, Por e aver raggiunto almeno al dodicesimo livello. Dopo aver visitato almeno una volta l'Etheral Void, tornate in una delle altre sette dimensioni alternative (non Britannia, perché all'interno del Castello non potete lanciare le magie dei Cerchi superiori).

Ingerite la pianta-droga, prendete in mano una delle due MoonStone, e premete F10 per farvi un sonnellino. Sognerete di viaggiare nell'Ethereal Void! Se siete fortunati vi ritroverete davanti allo Shrine of Humility (proprio quello in cui era intrappolato il Time Lord di Ultima 7 Parte Prima). Gettate quindi per terra la MoonStone che avete in mano (il resto dell'inventario è inutilizzabile), quindi risvegliatevi e, lanciando lo spell Gate Travel sull'unica MoonStone rimastavi, riapparirete, in carne e ossa all'interno dello Shrine of Humility. Prendete la Black Rock dentro il contenitore di pietra, utilizzate il Magic Rod di Altara, lanciate un Portal verso l'esterno, e, salendo su uno dei quadrati verdi, riapparirete all'esterno dello Shrine.

ALTRI MOONGATE

Gli altri Portali conducono ad altrettanti mondi, tranne quello bianco che porta in una dimensione particolare di cui parleremo più avanti. Il Portale Blu vi porta davanti a un Mago, di nome Prinx, a cui interessano due Fresh Eyeball (Globi Oculari Freschi), che potrete trovare in camera di Lord British (strano Re, vero?) o, meglio, dopo il Portale Giallo.

Il Portale Viola comunica con uno strano mondo, in cui, tra l'altro, potrete incontrare i sogni del vostro amico Blog e del capo delle Guardie della Goblin Tower. Al termine della prima parte troverete il gigantesco faccione del Guardian. Brrr!

Vi consiglio comunque di fare un salto oltre la faccia del Guardian perché arriverete in un labirinto che sembra copiato da quelli di *Ultima 4*! Eliminate i vari omini filiformi fino all'uscita.

Il Portale Giallo vi porta in un gigantesco labirinto dorato. Qui è praticamente indispensabile il Levitate, o, meglio, il Fly, per poter trovare la strada verso le due Brain Creature (Creature-Cervello). Eliminatele e portate i loro occhi a Prinx, nel Mondo Blu. In cambio, riceverete una Scroll di Fly (Pergamena del Volo), utilissima nel caso dobbiate affrontare il Mondo Rosso e non siate dei maghi del quindicesimo livello.

MOONGATE ROSSO

L'unico "mondo" dell'Ethereal Void che dovrete necessariamente affrontare è quello a cui si accede attraversando il Moongate Rosso. Attraversate il primo portale rosso che vedete, finché non apparite in una stanza che assomiglia molto all'anticamera dell'inferno...

Naturalmente consigliamo, prima di affrontare questa sezione, di lanciare, se possibile, gli incantesimi FlameProof, Iron Flesh e Fly. Andate per la vostra strada, lasciando perdere i numerosi Fire Elemental che vi tempestano di Fireball. Attraversate l'apertura grande a nord e preparatevi a uno scontro davvero impegnativo.

Infatti troverete un gigantesco Demone a guardia dei resti dell'amico del mago Zoranthus. Vicino alle ossa giace il tanto desiderato Sceptre con 12 Deadly Seeker. Potete scegliere se acchiapparlo di corsa e poi darvela a gambe, oppure se affrontare l'ira del Demone.

Arriverete in una stanza piena di lava. Andate verso la parete opposta, salite nel corridoio e, in fondo a sinistra, troverete il moongate per passare alla stanza successiva. Anche in questo punto è preferibile non curarsi troppo degli attacchi dei nemici: sono troppi!

Apparirete in una specie di acquitrino senza lava ma pieno di creature velenose. Non attaccate i demoni, perché sono solo Upset, quindi vi lasceranno in pace. Costeggiate il muro a sinistra, fino a quando non troverete un'apertura all'interno della quale potrete superare l'ennesimo Portale.

Questa è proprio l'ultima stanza! Se avete Fly, non avrete grossi problemi: seguite il percorso rialzato che conduce a una piccola porta dorata dietro la quale troverete l'ultimo Portale di questo incredibile mondo. Se non avete l'incantesimo per volare dovrete saltare da una sezione all'altra, rischiando di scottarvi i piedi.

TOMB LIVELLO 3

Dalle alcove laterali escono alcuni Scheletri. Correte attraverso la stanza verso l'uscita a est e non avrete problemi.

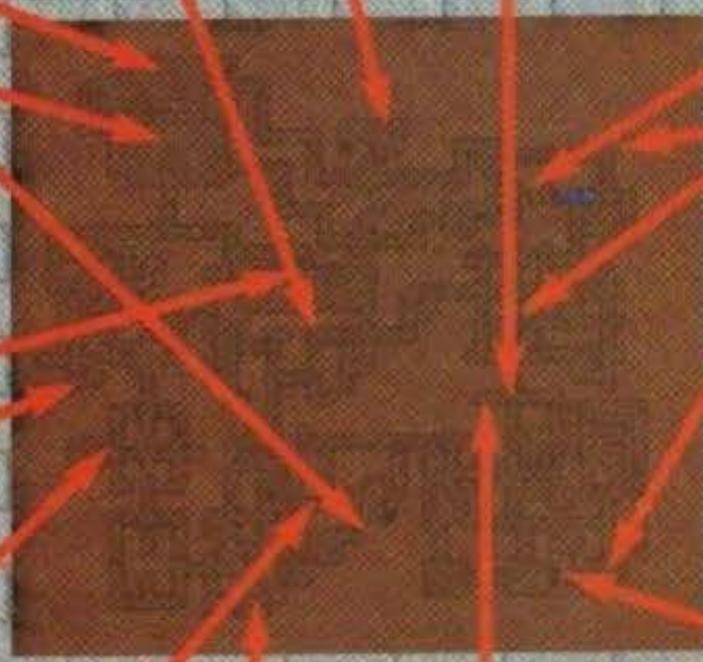
In questa sezione rossa e blu del labirinto, oltre a correre il rischio di incappare in qualche Lighting (Fulmine Magico) vagante, dovrete stare attenti al pavimento che ha la cattiva abitudine di sparirvi sotto i piedi!

L'uscita! Ma non è ancora finita: state attenti alle due Fireball (Palle di Fuoco) che svolazzano per la stanza.

Silanus è, anzi era, un soldato del Guardian. Credendovi un commilitone, cercherà di aiutarvi indicandovi la posizione della chiave che apre le prime due porte del quarto livello. La chiave si trova a nord-est, nella stanza segreta vicina alla pozza d'acqua.

In questa stanza, indicatavi da Silanus, troverete la chiave che apre la coppia di porte protette dai primi due Liche del livello successivo. Vi consiglio vivamente di prenderla.

Le colonne di questa stanza si alzano dal pavimento fino al soffitto. Salite su quella vicina all'uscita (nord-ovest) e saltate poi sul passaggio rialzato che porta alla stanza degli scheletri. State molto attenti perché se aspettate troppo a saltare verrete schiacciati dalla colonna sul soffitto.

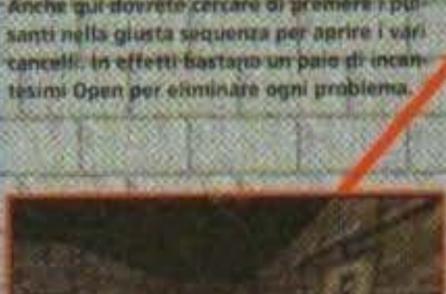
Queste scale portano alla stanza del secondo livello a sud-ovest di Helena.

Qui intorno ci sono un sacco di stanze segrete: per capire dove andare con il Portal, lanciate un Map Area.

Questa grande stanza, piena di Fireball vaganti, è divisa in tre parti da alti muri. Per aprire la porta nella parte centrale dovrete premere il pulsante in quella a ovest. Inoltre, sul lato ovest, c'è una piccola stanza segreta in cui potrete trovare un Ring of Regeneration.

In tutto il livello sono disseminate diverse armi e oggetti interessanti ma non indispensabili. Se avete tempo e voglia, vi consiglio di dare un'occhiata in giro prima di procedere verso il livello successivo.

In questa stanza troverete molte armi magiche, e una di queste è particolarmente potente: la Black Sword, anche se necessita di un caricamento un po' lento, è terribilmente devastante. Da non perdere!

Salendo dal secondo livello riapparirete in questo punto. Siete appena arrivati all'interno di un grandissimo dedalo, pieno di trappole, trabocchetti, Fireball vaganti e ogni sorta di ostacolo che possa frapporsi tra voi e l'Horn di Praecor Loth. Il labirinto è diviso in tante sottosezioni, ognuna con una caratteristica particolare. Esiste il modo "normale" di superare questi ostacoli, oppure il metodo "rapido", che generalmente consiste nell'aprire una porta con lo spell Open oppure di volare con il Fly sopra i trabocchetti o ancora di lanciare un Portal per saltare un punto particolarmente ostico. Buona fortuna!

Azionate le tre leve per aprire i cancelli ad est.

Anche qui dovrete cercare di premere i pulsanti nella giusta sequenza per aprire i vari cancelli. In effetti bastano un paio di incantesimi Open per eliminare ogni problema.

In teoria per superare questa sezione del labirinto dovreste scoprire la giusta combinazione: in effetti basta lanciare un Levitate o un Fly e non perderete molto tempo per questi trabocchetti...

Tornando dall'Ethereal Void con il Demone pronto a scatenarsi, scoprirete che al quinto livello dei dungeon del Castello di Britannia si trova una testa di ponte di soldati del Guardian. Eliminateli e risalite fino al Castello.

Se non lo avete già fatto, parlate con Nystul e fatevi incantare l'ultimo frammento di black rock. Tornate davanti alla Gemma del quinto livello e utilizzateci sopra il frammento trattato dal vostro mago di fiducia: ora la Gemma è stata completata!

Entrate nella seconda faccia, quella che comunica con il Killorn Keep, e scoprirete che nel castello si stanno ammassando le truppe del Guardian sotto la guida della temibile Mors Gotha. Raggiungetele (si trova nella parte a sud-ovest del primo livello, dove ci sono le baracche delle guardie), scambiateci quattro chiacchiere e rubatele il libro magico che si trova lì per terra. Poi filatevela!

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB LIVELLO 4

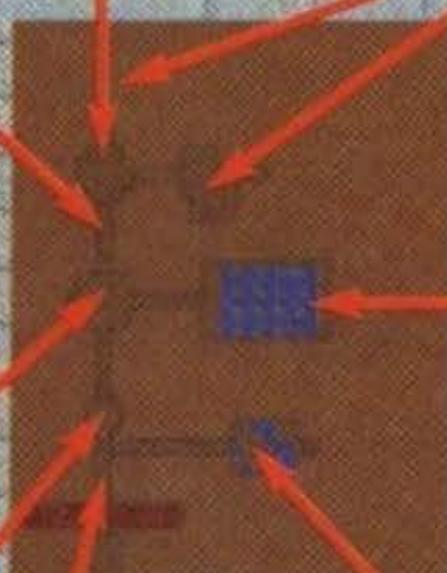
Siete finalmente arrivati al livello che ospita lo spettro di Praecor Loth. Prima di incontrarlo, però, dovrete superare i tre guardiani: il Ladro Morphius, il Mago Lord Umbria e la Guerriera Lethe. Se possibile, cercate di evitare scontri inutili.

Questa sezione del labirinto è piena di pedane che materializzano Fireball e le lanciano verso di voi. Il frammento di mappa trovato al primo livello spiega come evitarle ma basta premunirsi di un Iron Skin e attraversare questi corridoi di corsa.

Il primo guardiano che incontrerete è Morphius, un abile Ladro Non-Morto. Se volete affrontarlo state in guardia dalle sue armi velenose. Cercate poi di colpirlo di lato, meglio se con la Black Sword. Potete anche evitare di combatterlo, dicendogli che intendete andarvene per poi aprire la porta con la chiave trovata nella stanza segreta del livello precedente.

Questa parte del livello è piena di trappole degne del più perfido dei ladri. Superatele e arriverete al misero tesoro di Morphius.

Utilizzate l'incantesimo Telekinesis per azionare i quattro pulsanti, che, in base alla combinazione ottenuta, aggiungeranno o toglieranno pezzi di pavimento. Vi conviene lanciare un Levitate prima di iniziare a toccare i pulsanti, per evitare inaspettate cadute.

In mezzo al corridoio fluttuano queste tre Rune Flare: vi consiglio di eliminarle con un Dispel Rune, perché possono danneggiarvi pesantemente.

Prima di procedere verso Lethe, dovrete superare questa stanza piena di teletrasportatori invisibili (vi consiglio di attraversarla in volo lanciando un Fly) fino ad arrivare a questo strano pentacolo. Vi ricordate di Killorn Keep? Gettate le candele in acqua e potrete arrivare anche al terzo Guardiano.

Il secondo guardiano che incontrerete è Lord Umbria, un magico Liche decisamente potente, scortato da due Earth Golem (Golem di Terra). Se decidete di affrontarlo cercate di chiuderlo in un angolo, perché se si allontana svolazzando sarete sicuramente presi di mira dai sui micidiali incan-

Attraversate la cascata, eliminate subito i mostri più potenti quindi attaccate l'Hordling (il demone marrone), che ha la chiave per la porta a est. Dietro alla porta troverete la leva che apre il passaggio verso Praecor Loth.

L'ultimo avversario è Lethe, il braccio destro di Lord Praecoth. Se siete abbastanza veloci potrete evitare anche questo ultimo combattimento: dite a Lethe che volete andarvene, quindi aggiratela e correte verso la cascata a sud-est. Se siete abbastanza fortunati, non vi vedrà. Se invece siete costretti a combattere state molto attenti a non cadere nei quattro buchi negli angoli, che invece potrete sfruttare come scorciatoia per tornare, dopo aver parlato con Praecor Loth, direttamente al secondo livello.

Parlate a Praecor Loth e convincetelo che è morto e che è stato ingannato dai sui tre luogotenenti per quasi 700 anni. Alla fine vi donerà il suo magico Horn che potrete utilizzare più avanti per distruggere la cupola di Black Rock che avvolge il Castello di Britannia. Ora potrete tornare indietro: invece di fare la stessa strada, che passa attraverso tutto il gigantesco terzo livello, potete semplicemente buttarvi nei buchi della stanza di Lethe in modo da arrivare direttamente al secondo livello, nella stanza a sud-ovest di Helena.

IN CONCLUSIONE

Andate da Nystul, dategli il libro magico di Mors Gotha e rispondete alle sue due domande. Il libro è in grado di indebolire ulteriormente la cupola di Black Rock.

Tornate nel Castello di Britannia e parlate con Nell. Cercate di scoprire a che ora e dove è stato lanciato l'incantesimo per creare la cupola di Black Rock che avvolge il Castello di Lord British (OK, vi diamo noi le risposte: Throne e Four).

Tuttavia, arriverà Julia ad avvertirvi dell'attacco improvviso delle truppe del Guardian. Mentre la vostra compagna d'arme scorta Nystul verso la sala del Trono, voi dovrete eliminare i soldati nemici...

... e vedervela anche con il vostro alter ego maligno, Mors Gotha. Questa volta dovrete proprio eliminarla. Vi conviene utilizzare la Sword of Stone Strike (Colpo di Roccia) per bloccare gli altri soldati, quindi attaccarla finché non cade.

Precipitatevi verso la sala del Trono, dove vi aspettano Lord British, Nystul, Miranda e gli altri protagonisti di questa avventura. Basterà avvicinarsi al trono per far partire la sequenza finale. Avete completato *Ultima Underworld 2 -Labyrinth of Worlds!*

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

CONSOLLE MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
After Burner III
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Attack Chopper
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Crack Down
Curse
Cyberball
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dick Tracy
Dinolandn
Donald Duck
Doble Dragon III
Douge Ball Club
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
Human's
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
jordan VS Bird
JuJu Legend
Junction
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Master of Monster
Mega Panel
Merc II
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mock
Midnight Resisten.
Mohonnad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
Out Lader
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Valis
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Spiderman
Storm Lord
Street of Rage II
Strider
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Real Basketball
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiger
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Twisted Flipper
Two Crude Duo
Varis
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
Xenon II
Zerowing
Zoom

CONSOLLE SEGA GAME GEAR

Aerial Assault
Ariel
Ax Battle
Bare Knuckle
Baseball 92
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Dampei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G - LOC Air Battle
Galagia 91
Gambler
Gear
Gear Stadium
Gotby
Holly Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima in the Vake Of Vampire
Hyper Pro Baseball
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemings
Magical Adventure
Mahjohn Hao Pai
Mappy
Mickey Mouse III
Monster World II
Olympic Gold
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadom Cruseder
Shanghai II
Shining Force G
Shinobi
Sonic 2
Sonic The Hedgehog
Space Harrier
Super Monaco GP
Super Monaco GPII
Super Shinobi II
Tarot Hour
Wimbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

CONSOLLE SUPER FAMICON

CONSOLE SUPER NINTENDO

Acrobat Mission
Actraiser
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Ashal Bout
August Golf
Baseball Simulators 1000
Battle Commander
Battle Grand Prix
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basket
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Camel Try
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Co Chara Wars
Combatribes
Contra
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Kinght
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
Exdaust Heat I
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Gundam- V
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken 6
Hole in one
Home Alone
Home Alone II
Hook
Human Grand Prix
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Magical Taruruto
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarter Back
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Blood
Royal Conquest
RPMRacing
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Type
Super Stadium
Super Tennis
Super Walley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaster
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulutima IV
Waialae Country Club
Wing Commander
WWFWrestle Mania

CONSOLLE GAME BOY

Addams Family
Barbie
Battle Toads
Boulderdash
Dottor Mario
Duck Tales
Tasmania Story
Fist of the North Star
Formula 1
Gargoyle's Quest
Ghost Busters II
Golf
Lupin III
Mickey Mouse
Motocross maniacs
Ninja Turtles II
Paperboy
Popeje
Power Racer
Revenge of the Gator
Robocop
Robocop II
Roger Rabbit
Salomon' s Club
Shangai
Snoopy
Soccer
Solar Striker
Spiderman
Super Mario Land
Super Stars
Tennis
Terminator II
The Uunt for Red October
Wizards & Warriors X
World Cup

SUPER NES

Fatal Fury
F. 1 Gran Prix II
Hockey Nhl '93
Out Lander
Paper Boy II
Q-Bert
Super Kick Off
Utopia
Xordion

Nintendo SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE GAME GEAR FlashFire GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

PC Engine

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

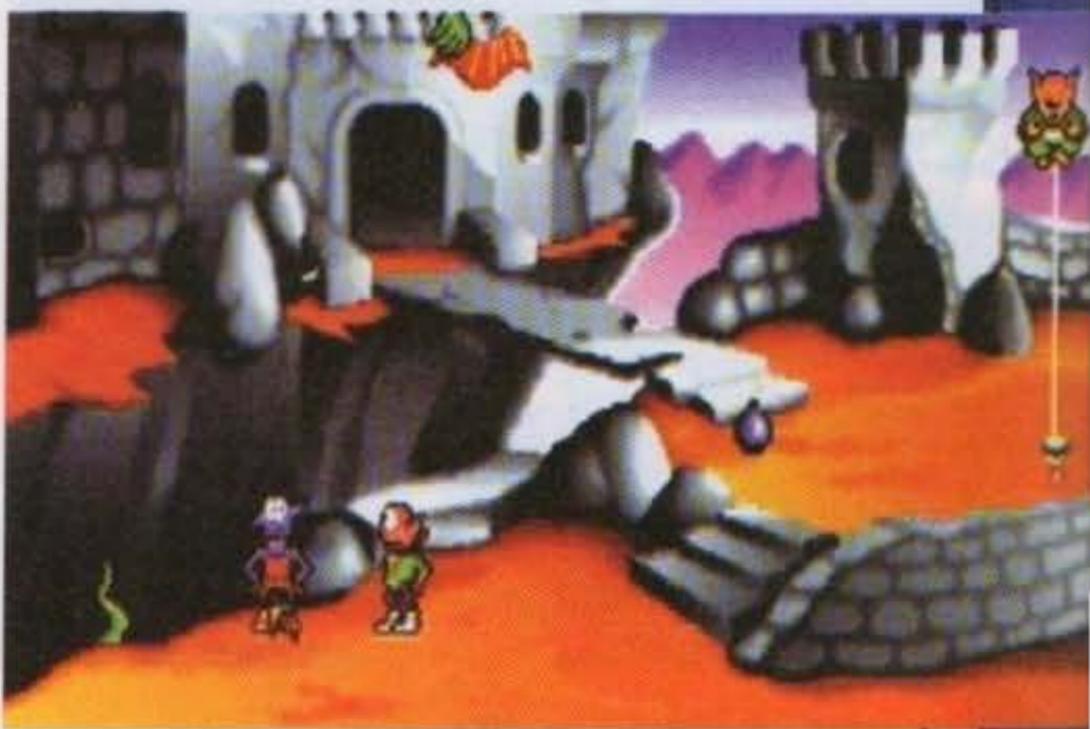
SNK
Neo-Geo

GOBLIINS 2

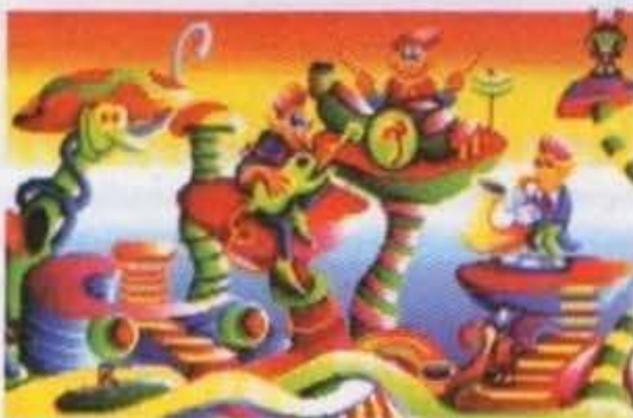
TNT

La nuova avventura goblinesca della Coktel ha come protagonisti due goblin, uno intelligente, debole e un po' ingenuo e l'altro forte, imbranato e veloce. Tocca a voi guidarli verso il Castello dei Troll e liberare il Principe prigioniero. Grazie a Niccolò Venturoli, Massimiliano de Bernardo, Leonardo e Gabriele Alessandrini (tutti lettori di Roma), K vi presenta la soluzione. Tutto il gioco è basato sulla collaborazione dei due Goblin: se alcune azioni descritte nella soluzione non vi riescono al primo colpo, dovrete probabilmente riprovare tentando di sincronizzare maggiormente le vostre mosse.

IL VILLAGGIO

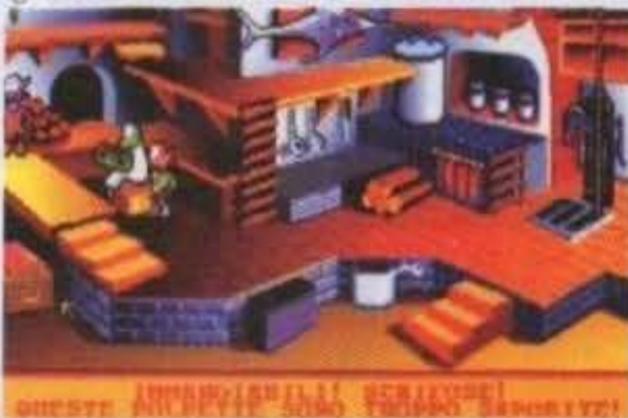
Fate prendere il salame a Winkle e, mentre i due vecchi si sbellicano dalle risate, sgraffignate la bottiglia con Fingus. Andate alla fontana, fate uscire l'acqua con Fingus e riempite la bottiglia con Winkle. Versate dell'acqua sulla rana, quindi prendete il sasso. Tornate nello schermo dei due vecchi, innaffiate i fiori con la bottiglia e fate prendere a Fingus uno dei fiori sbocciati. Regalatelo al tipo del salame per rabbonirlo, posizionate Winkle sulla pedana e schiacciate il pulsante con Fingus. Winkle arriverà sul tetto, da dove potrà prendere indisturbato il salame. Spostatevi nello schermo del gigante: fate prendere a Winkle la gallina, quindi, con il suo compagno di disavventure, datele una mazzata con il salame. Raccogliete l'uovo, utilizzate il salame nel primo buco per stordire il cane e superatelo con l'altro personaggio. Entrate nel buco nell'albero: riapparirete nella strada più in basso. D'ora in poi potrete utilizzare questa strada per avvicinarvi al gigante, senza dover passare davanti al cane. Tornate nello schermo della fontana, ordinate a Fingus di usare il sasso sul meccanismo. Abbassate il piolo, sempre con Fingus, e fate salire le scale a Winkle. Bussate alla porta, tentate di entrare nella finestra, quindi provate a entrare dal camino. Alla fine il mago, impietosito dai vostri assurdi tentativi, acconsentirà a farvi entrare. Dopo avergli parlato, pestate la coda del tappeto con Winkle e prendete con Fingus i fiammiferi dalla bocca. Versate l'acqua della bottiglia nella teiera, quindi accendete il fornellino con Fingus. Dopo un po' il vapore scollerà uno dei poster dietro cui troverete una chiave. Utilizzatela sull'orologio a cucù, ruotatela e lanciate la pietra con Winkle contro la chiavona (si chiama proprio così...).

Raccoglietela da terra, uscite e aprite la porta della cantina. Prendete il vino, tornate dal gigante e utilizzate prima i fiammiferi sulla legna, poi l'uovo sul fuoco. Regalate vino e salame al gigante e potrete passare.

DAVANTI AL CASTELLO

Entrate a turno con Winkle e con Fingus nella torre e lanciate le bombe a terra. Per lanciare le bombe dovrete raccoglierne una con uno dei due Goblin e accendere la miccia con l'altro. Dovrete fare qualche tentativo, cercando di alternare Winkle e Fingus nel lancio delle bombe: dovrete far saltare in aria la guardia e poi far esplodere per due volte una bomba vicino al tappeto magico, tornando, se necessario, nella torre per far apparire altre bombe. Quando finalmente riuscirete a farlo svolazzare oltre il fossato, raccoglietelo e parlate con l'asceta appeso al filo. Scoprirete che per entrare nel Castello senza fare una brutta fine dovrete avere le Sabbie del Tempo. Andate nella schermata a sinistra, lanciate la pietra con Winkle contro la palla, che verrà sgraffignata da un bambino. Per prenderlo dovrete mandare Winkle nella casetta del bambino e Fingus nella casetta sotto l'abitazione di Tom (quella in alto a destra). Una volta ripresa la palla, consegnatela al cestista. Quando la palla sta rimbalzando sul canestro, spingetela fuori con Winkle: in questo modo riuscirete a parlare con il Borgomastro che, interrogato sulla sua città-albero, vi consiglierà di scambiare quattro chiacchiere con Tom l'orologiaio. Precipitatevi da Tom e bussate con Fingus alla porta: vi consegnerà le Sabbie del Tempo solo se sostituirete il solito rumore dell'orologio con una melodia. Altro che svizzeri!

KEAL E VIVALZART

Raggiungete la schermata di Keal, l'albero animato. Versate con Winkle qualche goccia d'acqua della bottiglia sulla Ninfa, quindi, sempre con Winkle, innaffiate anche Keal, salite sulla sua gigantesca mano e arrivate sui rami più alti. Posizionate Fingus sulla pietra posta proprio sotto il ramo fiorito, scuotete questo ramo con Winkle in modo che

http://www.oldgamesitalia.net/

Fingus riesca a prendere il fiore cadente.
A questo punto spostate entrambi i goblin vicino alla pietra mobile un po' più in basso e a sinistra, utilizzate con Fingus il fiore con la pietra: le api vi regaleranno un po' di miele. Alzate la pietra con Winkle e saltate in groppa all'ape con Fingus. Arriverete vicino alla Ninfa a cui potrete regalare il miele. In cambio lei vi mostrerà un fungo. Scendete dall'albero, prendete il fungo (sempre con Fingus) e salite sull'albero a sinistra. Selezionate Winkle, bussate alla porta e donate il fungo all'avvoltoio.
Una volta dentro la casa di Vivalzart, prendete un verme e posizionatevi, con Fingus, sulla pedana. Premete il pulsante con l'altro Goblin e Fingus si troverà in una situazione molto scomoda: correte quindi con Winkle a dare il verme all'avvoltoio e Fingus potrà prendere un pezzo di carne. Gettate questo pezzo di carne nella vasca del piraña: salterà fuori solo l'osso completamente ripulito. Fate mettere a Winkle il fungo nella macchina, quindi mettetela in funzione premendo il pulsante con Fingus. Appostatevi, sempre con Fingus, sopra il cestino, lanciate con Winkle l'osso a Vivalzar facendo finire Fingus vicino alle ampolle in alto. Prendete la molletta e raccogliete l'ampolla di Gentisir. Scendete e utilizzate la bottiglia sulle gocce di liquido, prima con Winkle e poi con Fingus.

IL MONDO DELLA MUSICA

Prima di tutto mettete la molletta sul tubo, quindi infilate una mano di Winkle nel faro e prendete la bacchetta del batterista; utilizzatela subito dopo per prendere il retino. Saltate poi con Fingus sulla molla e infilate di nuovo una mano di Winkle nel faro per afferrare la pompa. Salite con entrambi i goblin sulla molla e saltate: si aprirà una porta. Entrateci con Fingus e spostate Winkle nel buco in basso. Fate quattro chiacchiere con il chitarrista e, quando la nota si avvicina a Winkle, acchiappatela con il retino. Fate scendere Fingus e gonfiate per bene il sassofonista con la pompa, in modo da poter prendere anche le sue note con il retino di Winkle.
Scambiate i ruoli: spostate Winkle vicino al sassofonista e Fingus nel buco. Fate utilizzare la pompa a Winkle sul sassofonista: questa volta uscirà una zanzara che potrete prendere utilizzando il retino con Fingus. Infilate la povera zanzara nel faro con Winkle, in modo da far suonare anche l'ultimo musicista. Prendete l'ultima nota con Fingus e avrete completato la melodia.
A questo punto ritornerete davanti al villaggio-albero. Utilizzate la melodia nella casa sotto l'orologio; parlando con Tom riceverete come premio la Sabbia del Tempo. Andate all'entrata del Castello, create un ponte utilizzando la Sabbia sul fossato e entrate nel buco sul muro.

IL CASTELLO

Prima di tutto, raccogliete il tubetto di maionese, salite sulla cornice del tetto e cercate di ricordarvi con precisione dove atterra il vostro goblin: posizionate il tubetto esattamente in quel punto, avvicinatevi al tipo posizionato subito a destra con l'altro goblin, risalite sul tetto e schizzate la maionese in faccia al Troll. Se agirete velocemente riuscirete a grattargli da sotto il naso la spada. Selezionate Winkle e fate quattro chiacchiere con il Troll più a sinistra; quando questi lancia il coltello, prendete con Fingus il chewing gum dalla bocca dello sfortunato di destra. Avvicinatevi all'armadio e infilate la gomma nella toppa della chiave. Passate alla schermata a sinistra: date al fabbro l'impronta della chiave e la spada, quindi prendete con Winkle lo sgabello e utilizzatelo con il al centro. Quando il sferra il colpo con il bastone, selezionate Fingus e attaccatevi alla sua arma; finirete catapultati sopra il mega-soffiettone. Saltateci sopra

per permettere al fabbro di lavorare la chiave e, quando ha finito, prendetela. Già che ci siete, fate prendere a Winkle l'incudine. Utilizzate, sempre con Winkle, la maionese con il Troll a destra, quello che sta mangiando; approfittate del momento di distrazione e rubategli un pezzo di carne con Fingus. Tornate nella schermata con tutti i addormentati; infilate il pezzo di carne in bocca al centro con la dentatura in cinemascope e vi ritroverete con la sua dentiera in mano. Avvicinatevi all'armadio, apritelo con la chiave e prendete, prima con Winkle e poi con Fingus, le due mute da sub.
È ora di andare al pozzo: entrate con Winkle nel passaggio quindi alzate l'ascia. Allo stesso tempo, fate premere a Fingus il pulsante che prima era nascosto dall'arma. Entrate con Fingus nel passaggio e, con molto sincronismo, entrate con Winkle nell'enorme statua. Winkle, dall'interno della statua, parlerà con lo Schwarzy, spaventandolo a morte. Ma non basta! Correte dal con Fingus e utilizzate lo sgabello con il gancio, quindi, molto velocemente, attanagliatelo con la dentiera (utilizzando Winkle): Schwarzy, in preda al terrore, cadrà sempre più basso. Gettategli l'incudine per bloccarlo definitivamente.
Per finire, utilizzate prima con Winkle e poi con Fingus le due mute da sub nel pozzo.

IL LAGO SOTTERRANEO

Scalate l'albero maestro con Winkle e accendete il faro con il suo inseparabile compagno Fingus. Prendete al volo il pesce luminoso, avvicinatevi alla zona in penombra in alto a destra e utilizzatelo per illuminarla (la zona da illuminare è indicata con tre punti di domanda). Andate nella

http://www.oldgamesitalia.net/

schermo a destra, posizionate Fingus sulla piattaforma sopra la conchiglia, entrando nel buco vicino alle sbarre in alto, e tirate in aria la conchiglia con Winkle. Spostate Winkle sulla piattaforma di Fingus e, con quest'ultimo, utilizzate lo sgabello con il cavallo marino per esaminare la grotta. Quando appare il mollusco, usate Winkle per tirargli in testa una conchiglia e, sempre con lo stesso goblin, scendete e esaminatela. Prendete la stella marina e il guanto. Selezionate Fingus, mettete fuori combattimento il blob coprendolo con il guanto e prendete la bottiglia, dentro alla quale troverete una pergamena. Salite anche con Winkle ed esaminate la bottiglia: questa volta troverete la prima perla, che dovrete dare alla sirena.

Salite a destra e mostrate la pergamena alla piovra. Ritornate alla nave affondata (chissà come è finita sotto un Castello, NdR), mettete Fingus sopra la grande conchiglia in basso a destra e utilizzate, con Winkle, prima il faro e poi il timone. Salite a destra con Winkle e utilizzate la stella marina con il tesoro, quindi fate toccare a Fingus la statua, prendendo così la spada. Entrate con Winkle nella porta sul ponte della nave e colpite il teschio, utilizzando la spada con Fingus.

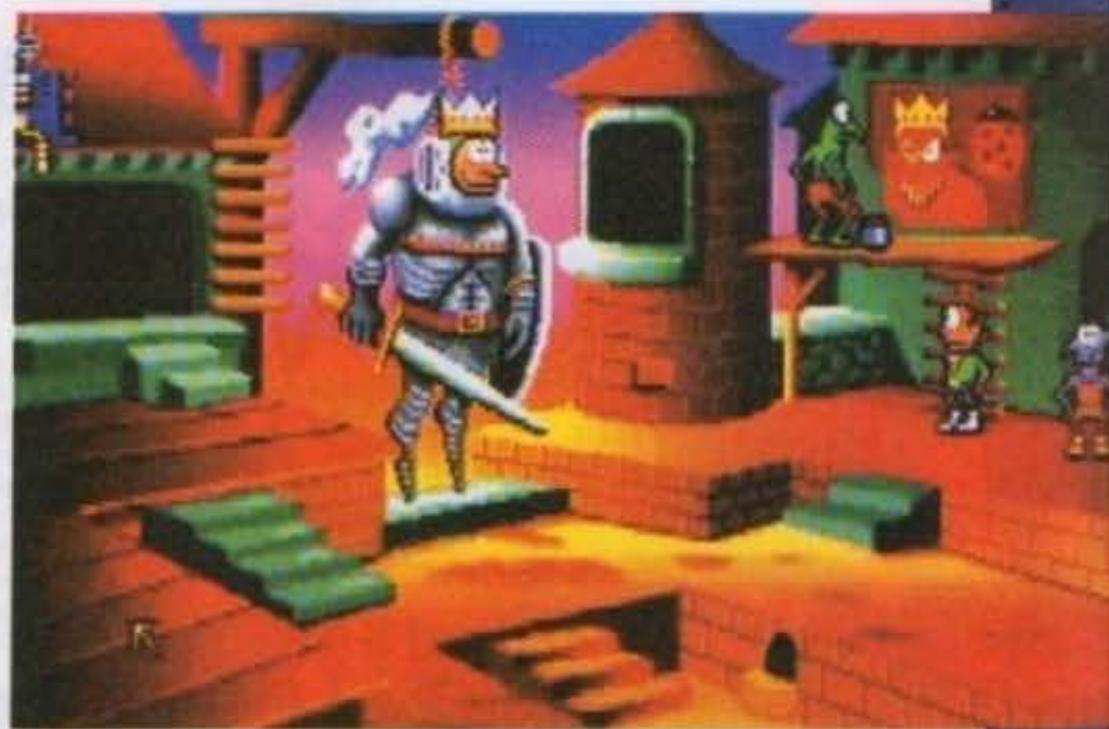
Prendete la seconda perla, ritornate dalla sirena, regalatele la seconda perla, prendete il guanto dal blob e lo sgabello e potrete uscire dalla porta in alto, ormai senza sbarre.

LA CUCINA E LA SALA REALE

Siete arrivati nella cucina, la stanza in cui vengono preparate le delizie per il Re dei Troll.

Fate esaminare il pescespada a Fingus e arraffate il sale, con cui dovrete condire l'ometto chiuso nella pentola (apritela con Winkle). Prendete la lima dalla brocca indicata, attaccatevi con uno dei due goblin alla corda a destra e subito dopo tirate la corda a sinistra con il suo partner. Segate la catena della gabbia del volatile quindi prendete una puntina. Condite le polpette con il sale, appostatevi nel punto giusto (per scoprirlo dovrete fare un paio di tentativi) con Fingus e, quando il cuoco viene afferrato per la gola, mettete una puntina sulla cassa. Il cuoco farà un salto degno di medaglia oro e la polpetta si librerà in aria per qualche istante. Se sarete appostati con Winkle nel punto giusto (sulla scaffale sopra il cuoco), potrete versarci sopra del Gentisir.

Ora potrete avventurarvi nella sala del Trono; noterete che il consigliere del Re ha la faccia beata e soddisfatta (perché ha mangiato la polpetta al Gentisir). Ora dovrete calmare anche la bestia a guardia del Trono e il Re stesso. Non sembra tanto facile, eh?

Prima di tutto, prendete il pepe, quindi, con Winkle, utilizzate lo sgabello con il cornicione (si trova vicino al mega orecchio di destra)e saltate con Fingus sulle mani congiunte di Winkle: salirete al piano rialzato. Posizionate Winkle vicino (ma non davanti) alla scultura a forma di occhio vicina all'uscita di destra, quindi premete il pulsante sulla colonna in alto con Fingus. Saltate nell'apertura (molto tempestivamente) con Winkle e salirete con entrambi i goblin al piano rialzato. Ora spostate i due goblin nella parte sinistra del piano rialzato, passando per il grande orecchio. Tirate con Fingus la lingua a sinistra, sulla colonna, e con molta sincronia, fate entrare Winkle nell'orecchio destro: se avete seguito la giusta tabella di marcia, Winkle avrà sgraffignato la corona dalla testa del Re. Ora scambiate i ruoli, cioè tirate la lingua con Winkle e entrate nel passaggio tra le due orecchia con Fingus: stavolta, se tutto va bene, Fingus farà saltare fuori uno scarafaggio. Selezionate Winkle e scendete a sinistra, mentre con Fingus dovrete scendere a destra. Infilate il guanto sulla mano di Winkle quindi mettetela nella fessura sul muro di sinistra. Mentre Winkle distrae la bestia a guardia del trono, infilate una mano di Fingus nel buco di destra e riuscirete a prendere lo scarrafone prima che finisca in pasto alla bestia. Se per caso non riuscite a prenderlo in tempo, dovrete rifare tutto da capo (esclusa la corona, ovviamente!). Mettete l'insetto nella fessura e conditelo con il Gentisir: stavolta finirà nello stomaco della bestia, che si calmerà per bene.

Rifate tutto il procedimento per catturare un altro scarafaggio, che però dovrete "truccare", prima di poterlo rifilare al Re. Una volta preso il secondo scarafaggio, salite con entrambi i goblin sul piano rialzato e spostatevi nella metà sinistra. Da qui potrete andare nel cortile del Castello.

Spingete con Fingus il mattone sporgente dalla torre, salite e parlate con il vero Re. Dategli la corona, utilizzandola sull'elmo. Raccogliete, con Winkle, una delle piume dal pennacchio e intingetela nel secchio di colore vicino al imbianchino. Mettete il povero scarafaggio nel buco in basso e coloratelo con la piuma: completate, poi, il mascheramento versandogli sopra il pepe. Conditelo con la solita razione di Gentisir e avrete eliminato il problema del Re, almeno per il momento. Tornate al trono, cliccate sul Principe, quindi tornate nella cortile con l'armatura.

Selezionate il Principe e utilizzate la strana macchina sul tetto, posizionandovi a turno, con i due Goblin, sotto la macchina: verrete rimpiccioliti...

SUL TAVOLO DEL MAGO

Spostate il coltello due volte, prendendolo con entrambi i goblin. Sfilate il segnalibro, che dovrete utilizzare sulla candela, e raccogliete il fiammifero; spingete l'occhio con il fiammifero, selezionate il Principe e cliccate sull'occhio.

http://www.oldgamesitalia.net/

Raccogliete il frammento di lente con Fingus e utilizzatelo per amplificare i raggi di luce, in modo da accendere la candela e sciogliere un po' di cera. Raccogliete la cera, utilizzatela prima sul sigillo e poi sul cofanetto e prendete il seme. Utilizzatelo sulla mappa nel punto in cui è segnato il villaggio.

IL FAGIOLONE

Scendete dalla gigantesca pianta di fagiolo ed entrate, con Winkle, nel buco ai piedi dell'albero. Raccogliete il fagiolo, aprite la tana e, mentre Winkle le dà il fagiolo, prendete con Fingus il cappello alla talpa. Salite, utilizzate il fiammifero come mazza per tirare giù una mela e per evitare di farle fare una brutta fine e acchiappatela al volo con il cappello.
Selezionate Winkle e offrite la mela al Principe che, sceso dalla pianta, si mangerà un fungo. Per raggiungerlo, dovrete dare il fungo anche ai vostri due Goblin.

NEL SOGNO DEL PRINCIPE

Più che nel sogno, vi trovate nell'incubo del Principe...
Cliccate con Fingus sui birilli e, quando la palla da bowling rimbalza, acchiappatela con Winkle saltandoci sopra. Raggiungete la scatola a sinistra, metteteci sopra sia la palla che Winkle e fate saltare Fingus sulla piastra in basso a destra. Winkle farà un bel salto e la spilla passerà da sinistra a destra. Toccate di nuovo i birilli con Fingus, fermate la palla con Winkle e posizionatela sopra la scatola di prima. Ora però mettete Winkle sulla catapulta sotto la scatola prima di saltare con Fingus sulla piastra. Winkle finirà nella parte superiore del sogno. Ora spostate anche Fingus nella metà sinistra dello schermo, posizionatelo sulla piastra al centro e saltate con Winkle sulla piastra in alto. Tornate alla posizione di partenza con Winkle, vicino alla piastra che aziona la scatola. Con Fingus, invece, premete il pulsante in alto e salite sulla bolla quando questa si appoggia all'arcobaleno: fluttuerete sulla scatola. Avete poco tempo per saltare con Winkle sulla piastra e far aprire di scatto la scatola, in modo da spingere Fingus e la bolla in alto a destra, dove potrete prendere la spilla. Rifate tutto il procedimento in modo da salire con entrambi i goblin in alto a sinistra. Premete il pulsante, con Fingus, e precipitatevi verso sinistra, vicino all'arcobaleno. Quando vedete la bolla che sta per formarsi, tirate l'antenna con Winkle: troverete il principe, dentro la bolla, questa volta: non appena si appoggia sull'arcobaleno, fatela esplodere con la spilla.

LA MONTAGNA

Salite con il Principe sulla catapulta, premete il pulsante con Fingus e saltate con Winkle dall'altra parte del marchingegno: dovreste riuscire, con un paio di tentativi, a recuperare la chiave che apre il portone.
Purtroppo il Principe verrà rapito da un uccellaccio. Raggiungete la montagna, passatevi il sasso fino a farlo arrivare nel punto più in alto, salite con l'altro goblin sulla testa del leone e lanciate il sasso, in modo da finire vicino al bastone da dove potrete spingere il teschio. Tornate giù, risalite la scala e lanciate il sasso dal secondo gradino, dopo aver naturalmente posizionato il secondo goblin sulla testa del leone. Questa volta arriverete vicini al cavernicolo: entrate nel buco, risalite con l'altro goblin sulla testa del leone e buttate giù il teschio.
Se avete fatto tutto con il giusto tempismo, dovreste ritrovarvi sulla passerella. Saltate sulla locazione indicata dai tre punti di esclamazione fino ad arrivare all'altezza di Winkle. Saltate con quest'ultimo sulla passerella e risalite. Posizionate Fingus sul picco di sinistra, e attaccatevi con Winkle alla roccia di sinistra. Con assoluta non chalance passate sopra a Winkle e scambiate quattro chiacchiere con il volatile. Segate le sbarre con la lima e prendete sia la chiave che il Principe. Tornate alla pianta con il fagiolo e aprite la porta con la chiave.

IL MAGO

Tanto per cambiare, il Principe verrà rapito e portato nel regno dei morti (che allegria...). Raccogliete la matita, esaminate il quadro e disegnate tre o quattro volte sulla lavagna; Il Mago andrà su tutte le furie e lascerà cadere una spugna. Raccoglietela, disegnate (si fa per dire) con la matita sul suo ritratto e, mentre cerca di colpirvi con il boomerang, saltate con Winkle sulla sua poltrona. Date il boccale al Mago, quindi raccogliete il boomerang con lo stuzzicadenti. Lanciate il boomerang contro il teschio, prendete il suo contenuto e raccogliete quello che si rovescia con la spugna.
Soffiate con Winkle nella pipa, mentre con Fingus dovrete utilizzare la spugna con il vapore; infine entrate nel buco.

LA LIBERAZIONE DEL PRINCIPE

Posizionate uno dei goblin sull'occhio in basso a destra e l'altro sulla mezzaluna rosa che sporge dal pavimento, in modo da arrivare vicini al topo. Prendetelo e immergetelo nel fango: appena esce il coccodrillo, saltate sulla sua schiena e, una volta arrivati in alto, quando il cattivone di turno allunga le nefande mani, lanciate il boomerang contro i denti sopra di voi. Vedrete cadere il Principe: quando sarà abbastanza vicino al buco, saltate di nuovo sulla mezzaluna rosa per eliminare la talpa.
Posizionate il Principe sull'occhio in basso a destra, mettete la spugna sulla roccia e fate un disegno. Saltate di nuovo sulla mezzaluna rosa e, mentre il Principe salta sulla spugna, disegnate con Fingus una porta sulla roccia. Apritela molto velocemente con Winkle e uscite: avete finalmente liberato il Principe Buffone!

GAMEBOY

+ gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Chuck Rock • Lethal Weapon • NFL Quarterback Club • Spiderman 3 • Empire Strikes Back • Indiana Jones Crusade • Jimmy Conners Tennis • Robin Hood • Speedy Gonzales • Super Dodge Ball • Bomber Boy • Qix • Aerostar • Asteroids • Bart Simpson • Battletoads • Blades Of Steel • Boomer's Adventure • Asmik • Boxxle • Castelvania • Chase H.Q. • Choplifter • Contra Spirit • Ecc.

169.900

MEGADRIVE

SCART - RGB + gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Alien vs. Predator • Batman Revenge Of Joker • Double Dragon 3 • NBA All Star Challenge • Sylvester & Tweety • Tiny Toons Adventures • Young Indiana Jones • Bart Simpson's Nightmare • James Bond 007 • King Of Monsters • Shinobi 3 • X-Men • Amazing Tennis • American Gladiators • Bram Stoker's Dracula • F-15 Strike Eagle 2 • Hook • Strider 2 • XDR • Crack Down • Darius • Mickey Mouse - Fantasia • Monster Hunter Yoko • Super Hang-On • Vapor Trail • Zoom • Battle Squadron • Bonanza Bros • Dark Castle • Ecc. ecc. ecc.

279.000

GAMEGEAR

con schermo a colori

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Hook • Holyfield Boxing • Home Alone • Rampart • Super Off Road • Bart Simpson Vs. World • Humans • Spiderman • Strider 2 • Terminator 2 • WWF Wrestlemania Steel • Woody Pop • Galaga 91 • Olympic Gold • Pengo • Chessmaster • Junction • Out Run • Space Harrier • Super Golf • Super Monaco G.P. 2 • Donald Duck • Joe Montana Football • Sonic 2 • Ecc. ecc.

199.900

FLOPPERIA® S.r.l.

599.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Cyber Lyp • League Bowling • Nam 75 • Puzzled • Baseball Star Pro • Blue's Journey • Magician Lord • Ninja Combat • Riding Hero • Super Spy • Top Player Golf • Alpha Mission 2 • Burning Fight • Ghost Pilot • King Of Monsters • Robo Army • Sengoku • Super Baseball In 2020 • Baseball Star Pro 2 • Crossed Swords • Eight Men • Fatal Fury • Football Frenzy • Last Resort • Mutation Nation • Ninja Commando • Soccer Brawl • Trash Rally • King Of Monsters 2 • Ecc. ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

NEOGEO

299.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Super Aquatic Games • Football Fury • Alien 3 • Batman Revenge Of Joker • Acclaims World Cup Soccer • Bram Stoker's Dracula • Daffy Duck & Marvin • Doomsday Warrior • Musha • NFL Football • Superman • Tazmania • Terminator 2 • Aerobiz • Alien vs. Predator • American Gladiators • Batman Returns • Dragon's Lair • Fatal Fury • Guerilla War • Super Turrican • Terminator 2 Arcade • Tiny Toons Adventures • Tom & Jerry • Humans • Kawasaki Caribbean • Kendo Rage • Star Trek: Next Generation • Super Empire Strikes Back • Dungeon Master • Actraiser • Big Run • Xardion • Area 88 - Un Squadron • Hyper Zone • Soul Blader • Super Bowling • Ecc.ecc.

SUPERNES

259.900

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Awesome Golf • Baseball Heroes • Block Out • Electrocop • Gauntlet • Ishido • Klax • Rygar • Shangai • Xybots • Checkered Flag • Chip's Challenge • Crystal Mines 2 • Gates Of Zendocon • Ms. Pacman • Pacland • Rampage • Road Blasters • Robo Squash • Scrapyard Dog • Stun Runner • Tournament Cyberball • Turbo Sub • Xenophobe • Zarlor Mercenary • A.P.B. • Basketbrawl • California Games • Hard Driving • Hockey • Ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

LYNX II

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

"Le immagini sono tutto, e noi vogliamo essere in prima fila quando nascerà la musica da microchip" (Bono, U2)

"Il progresso tecnico lascerà aperto un solo problema: la fragilità della natura umana" (Karl Kraus, Detti e Contraddetti)

Le due affermazioni, apparentemente lontanissime tra di loro, rappresentano in modo paradigmatico i paradossi dell'attuale situazione videoludica. Mi spiego: da una parte abbiamo un mercato in travolgente crescita, soprattutto per quanto riguarda il mercato console e PC, senza dimenticare che siamo già entrati, almeno formalmente, in quella nuova era (32-bit e CD-ROM) che promette di portare il videogioco in nuove e insondabili dimensioni; dall'altra, un numero insolitamente alto di lettori, già da qualche tempo, lamenta una crisi di contenuti nei videogiochi. E il contenuto, per noi, è un valore. Crisi di concept, di originalità, di innovazioni, vuol dire, in una parola, crisi di valori (videoludici). Bastano la tecnica, schede grafiche e audio, gli hard-disk pieni a colmare il presunto vuoto spirituale? Dana Plato, già star nel telefilm "Il Mio Amico Arnold" è una delle protagoniste virtuali del mediocre *Night Trap*, il recente gioco da 900 Mbyte della Sega per Mega CD. Dovremmo aspettarci tonnellate di cross-over nei prossimi tempi. C'è da chiedersi, però, se sia questa la direzione giusta... È ormai imminente il settimo ospite della Virgin, con i suoi giga. Mi hanno sempre insegnato che per divertirsi ci vuole poco, tipo qualche sassolino, un rametto, un sacco di fantasia, roba del genere. Sono cresciuto con quella patetica certezza, insomma: senza qualche miserabile punto di riferimento è duro tirare avanti. Poi, non so perché, l'ho dimenticata. Fino a che punto saremo disposti a investire dei capitali per quello, che, in fondo è - e deve restare - un passatempo? Fino a che punto saremo disposti a cambiare sistema ogni sei mesi per seguire il PROGRESSO? Fino a che punto il gioco varrà la candela? Le domande sono strettamente connesse: è chiaro che non si buttano via i soldi in qualcosa che non diverte più. Eppure il mercato sembra dare torto ai "video-puristi": il software si vende come il pane, compresi i godziliardi di spara-e-fuggi o picchiaduro che straripano sulle console, e che si distinguono difficilmente l'uno dall'altro. Ma fino a quando? In realtà, i giochi geniali non sono estinti, inframezzano, come è giusto che sia un'altrimenti piattissima, "produzione" in serie. Sono semplicemente meno numerosi di quelli che l'hype e i media esaltano fino al parossismo. E non sono nemmeno quelli che ormai solo pochi eletti possono permettersi. Molti videogiocatori attuali sono disorientati perché hanno smarrito l'ingenuo stato d'animo che in genere definiamo "divertimento", e non possono ormai fare a meno della grafica, del parallasse, del texture mapping, delle zoomate, ma soprattutto del conforto degli "esperti", per sincerarsi che si stanno veramente divertendo. Hanno (abbiamo?) perso il sano concetto dei sassolini, dei rametti e della fantasia, e nessuno sa esattamente più cosa chiedere a un videogioco. Ma perché filosofeggiare, poi? Insomma, dico, ci stiamo tutti divertendo, no? Guarda com'è fluido... Ma l'hai vista la grafica? Perché non mi rispondi? Dimmi che mi sto veramente divertendo... Mi diverto, lo giuro, mi diverto...Forse.

E IO NON GIOCO PIU'!

"Ammettiamo pure che il risultato sia antiestetico... Dal nostro limitato punto di vista umano... E allora? Non è umano e non pretende di esserlo"

(H.P. Lovecraft)

Caro Matteo,
sono rimasto sconcertato dalla lettera di Andrea Telleschi, e sai perché? Il mio primo computer è stato il glorioso Commodore 64 (ma è stato IL regalo di Natale, non UN regalo di Natale), poi ho convinto mio padre a comprarmi "metà" Amiga (non fraintendiamo, intendo la metà del costo dell'Amiga) e il resto l'ho comprato io con i miei sudati risparmi. Dopo tre anni di assidui sacrifici sono riuscito a racimolare la cifra per comprarmi un PC più che dignitoso (386 a 40 MHz, scheda VESA e SoundBlaster Pro). Ho provato anche ad andare davanti al naso dei miei genitori per farmi elargire un centone, ma non mi hanno detto altro se non di spostarmi perché coprivo il televisore.
Per quanto riguarda baron Marco Vallarino, avrei due cosette per lui:
1) *Monkey Island 2* ha una trama abbastanza corposa che ha ben pochi legami con il precedente episodio della serie.
2) Se le macchine di adesso hanno potenzialità maggiori del BUON VECCHIO C64, non è colpa né nostra, né dei videogiochi, e nemmeno dello Zio Filippo, ma di un'altra cosa che ha un nome preciso: il PROGRESSO. 8,16,32... No, non sto dando i numeri, ma sto facendo i conti dell'evoluzione delle macchine da gioco dal C64 in su....86, 286, 386, 486, Pentium et voilà, i PC. Certo non voglio negare la genialità di Scott Adam, ma voglio dire che il tempo dei parser idioti o testuali è finito, il futuro è nello SCUMM, nel Virtual Teathre. Lo Scott Adam degli anni novanta è Ron Gilbert (a mio avviso il più geniale creatore di avventure), certo il genere non lo ha inventato lui, ma se vuoi la prima avventura, l'INNOVAZIONE, la TRUVEDA è racchiusa in *Valhalla*, ma non credo che lasceresti *Indy 4* (che tu etichetti come STUPIDO megademo grafico/sonoro) per andare a giocare con adventure vecchi e senza un briciolo di grafica e sonoro. Tu affermi di volere *The Pawn* come K-Parametro delle avventure. Ora, sono d'accordo che il gioco della Magnetic Scrolls sia geniale, ma ormai è sorpassato. E qui si torna a parlare del progresso. Sembra quasi che tu, Baron Vallarino, voglia fermare il progresso, e tu, sì, proprio tu, saresti ancora a giocare con le clave e tuo padre sarebbe ancora a combattere con i dinosauri, se non avessimo accettato il progresso.

Computeristicamente vostro,
Emerson 2, la Disdetta

http://www.oldgamesitalia.net/

Caro Matteo,
ancora una volta sono qui a scriverti, al fine di rispondere alla lettera di Giacomo Fabbrocino, che, secondo me, ha frainteso il contenuto della mia prima epistola.
Prima, però, vorrei fare un piccolo prologo: contrariamente a quello che molti di voi potrebbero pensare, sono perfettamente all'avanguardia coi tempi in campo videoludico: posseggo un Commodore Amiga super accessoriato, un Super NES (gioco al fantastico *Street Fighter 2* tutti i giorni!) e sono in procinto di acquistare il mitico Neo Geo. Fine del prologo.
Il punto è questo: io non mi sono mai permesso di criticare le nuove tecnologie grafico-sonore o i computer più potenti, ho semplicemente detto che le adventure, a causa di una sempre minore interazione del giocatore, stanno morendo.
Non sono un Amish, non voglio fermare il progresso, trovo meravigliose le tecnologie che avanzano, ma ritengo che bisogna saperle usare solo nei campi in cui occorre veramente, perché se è vero che *Street Fighter 2* è molto più bello di *Renegade*, o che *Project X* è dieci volte meglio di *Salamander*, è assolutamente falso che *Monkey Island 2* sia migliore di una qualsiasi avventura Infocom! Da parecchi mesi sento parlare della nascita di avventure interattive. Strafalcione incredibile: le avventure interattive sono morte.
Che cosa c'è di interattivo nello scegliere a caso un comando col mouse fra i pochi disponibili? Ve lo dico io: proprio niente. Le capacità del personaggio sono troppo limitate perché questo possa essere una reincarnazione digitale! Un'interfaccia a icone non raggiunge nemmeno la centesima parte della profondità di un parser testuale, è questo che sta uccidendo le adventure, ormai tutte ti presentano la pappa pronta e ciò è troppo limitante, per chi, come me, ha potuto deliziarsi inventando astrusi dialoghi per venire a capo di *Corruption* o scoprendo comandi incredibili per risolvere giochi impossibili (ve la ricordate la "tree room" di *The Pawn*?).
Adoro la grafica di *Alone in the Dark*, vado pazzo per le animazioni di *Monkey 2*, ma non posso sopportare che tutto questo abbia distrutto qualche cosa che ai suoi albori era perfetto.
E purtroppo penso che tu, Matteo Bittanti Filosofo, abbia ragione quando dici che la società ormai preferisce i film ai libri, cosa che indica chiaramente che questa tragica situazione è irreversibile. Peccato, perché ai tempi d'oro delle adventure testuali mi ero proprio divertito.

Baron Marco Vallarino

P.S.
Ah, dimenticavo: per me il crescere non c'entra proprio niente! Io mi diverto come allora, se solo tornasse la Infocom e la Magnetic Scrolls (e magari pure la grande Level 9...)!
P.P.S.
Avventurieri (testuali) di tutto il mondo unitevi! L'ora della riscossa è arrivata!

Il buon Marco Vallarino corregge il tiro e circoscrive la sua critica alla situazione attuale limitatamente al genere delle avventure, ma ciò non lo salva dalle critiche di Emerson 2, solo una delle numerose missive sull'argomento. Dire che le "avventure sono morte" o "stanno morendo" in un momento in cui stanno vivendo, "si dice", il loro periodo aureo (che dipende soprattutto dalla consolidata affermazione dei PC in campo ludico, l'equivalente del crollo del muro di Berlino), è almeno coraggioso. Ora, non mi sembra che Vallarino abbia risposto alla critica di Fabbrocino, il quale osservava giustamente che con la morte delle avventure testuali si è concluso un genere. Le avventure moderne hanno in comune con quelle del passato solo la definizione, e poco altro. Sono, in fondo, due generi diversissimi tra loro, anzi, incommensurabili: non è possibile misurare un'avventura grafica rapportandola a una testuale, l'errore è sottile, ma comune. Tra l'altro, Marco, perdi il pelo, ma non il vizio: non puoi paragonare Street of Fighter 2 a Renegade, che senso ha affermare che un picchiaduro a incontri è meglio di uno a scrollimento? Il Flashback *della Delphine e* Castle's Adventure *di Scott Adam sono entrambe avventure, eppure tra di loro c'è un abisso. Domandarsi quale delle due sia "migliore" (da che punto di vista, poi?) è porsi uno pseudo-problema. Lo stesso divertimento suscitato dal giocare con l'una o con l'altra è un parametro troppo soggettivo per costituire un discriminante. Il discorso di Vallarino, comunque, si inserisce perfettamente nel legittimo interrogarsi su quali possano definirsi, oggi, i parametri per misurare un'avventura: ci siamo ridotti a valutare un'avventura in base ai Mega che occupa sull'hard disk o ai tecnicismi videoludici, così come ormai i film si giudicano in base al budget o agli effetti speciali? Il dibattito è aperto: questa è una vera avventura. Non c'è soluzione pre-fissata, ne pattern, né soluzioni da hint-book. A voi la parola.*

P.S.
La società preferisce l'immagine alla parola, anche perché la parola intesa come "libro" non esiste praticamente più. Le classifiche di vendita sono soffocate da patetiche e improvvisate raccolte da poche lire, da breviari di citazioni e battute, da monologhi di comici, dai semestrali lavori di Wilbur Smith, Stephen King, e poco altro, come del resto ha già evidenziato Gore Vidal. Ormai gli scrittori sono estinti, quelli sì: quanti sono i libri pubblicati da scrittori in quanto tali?
Spero solo che il mercato videoludico non si riduca così in basso.

FRATELLI D'ITALIA

Gentile redazione di K,
sono uno studente liceale di sedici anni e studio al Liceo Classico F. Vivona di Roma. Quasi un anno fa ho cambiato il mio vecchio M24 Olivetti (dotato di un misero 8086) con un Olidata 80386 33 MHz e da allora mi sono avvicinato al mondo dei videogiochi. Premesso che sono un appassionato di giochi di simulazione strategica (alla *Civilization*, tanto per intenderci), ho cominciato ad acquistare varie riviste del settore fra le quali anche l'inglese PC Format. Ebbene, proprio leggendo quest'ultima ho fatto una scoperta a dir poco sconvolgente. Incuriosito dalle proposte dei vari club di vendita per corrispondenza inglesi, ho provato a comparare i prezzi da loro proposti con quelli dei negozi italiani. Con mia grande sorpresa, comprese le spese di spedizione e l'IVA inglese (V.A.T.), li ho trovati inferiori in media del 40%: per esempio, *Stunt Island* della Infogrames-Disney costa solo 27.99 sterline tutto compreso (ossia circa 68 mila lire) contro il modico prezzo di 129 mila lire praticato da un negozio italiano.
Voi mi chiederete: e i club di vendita per corrispondenza italiani? Qui salta fuori la seconda sorpresa: i club praticano gli identici prezzi dei negozi (ho provato a consultare le liste di tre club diversi, e ognuno aveva gli stessi prezzi). Magari i gestori di questi club potrebbero obiettare che per un gioco richiesto in Inghilterra occorre aspettare un mese, mentre loro assicurano consegne in 24 ore, ma in fondo cosa importa avere un prodotto il mattino dopo se lo si può pagare poco più della metà aspettando tre settimane?
La mia domanda dunque è: PERCHÈ? Per quale motivo in Italia un gioco decente non si trova a meno di 90 mila lire quando si è fortunati? Perché i negozi e i club di vendita per corrispondenza praticano tutti gli stessi prezzi, mentre in Inghilterra ci sono scarti di prezzo fino a 20 mila lire? È libera concorrenza o si tratta di monopolio?
Vi elimino un po' di lavoro dicendo che:
1) Non è vero che c'è la dogana da pagare, perché dal primo gennaio del 1993 formalmente non esistono più barriere fra i paesi europei (la maggioranza dei giochi proviene dagli importatori inglesi o francesi).
2) Non si tratta del cambio, poiché i cambi stanno tornando favorevoli, inol-

http://www.oldgamesitalia.net/

XXXXXXX

"Forse soffro di bulimia virtuale: mentre gli spazi temporali per giocare andavano assottigliandosi senza che nemmeno me ne accorgessi, la mia casa si riempiva di computer e console, mi ingozzavo di cartucce, floppy disk, CD, pensando che bastasse avere i giochi "mitici" per essere divertirmi. Ho finito con il rigettare il tutto".

Luca (Torino)

tre anche calcolando il cambio attuale e un eventuale guadagno del commerciante i prezzi rimangono esagerati (riprendendo l'esempio di *Stunt Island*: 68.000 (costo del prodotto) + 20.000 lire (guadagno del commerciante)= 88.000 mila lire).

3) Non è vero che i giochi arrivano danneggiati (ho ricevuto *Secret Weapons of the Luftwaffe* e *Formula 1 Grand Prix* perfettamente integri).

[...]

Consiglio a voi, gentile redazione di K, di contattare i club inglesi e ospitarli nelle vostre pagine: io credo che ne saranno entusiasti (attenti, però: la maggior parte vendono solamente in Inghilterra). Molti lettori ne guadagneranno, visto che tali club, oltre a praticare prezzi ridotti, fanno pagare le spese di spedizione solo 3000 lire tutto compreso.

Con questo vi saluto e vi faccio i miei complimenti per la rivista, che è una delle migliori che abbiamo nel nostro paese.

Cordiali saluti da,

Riccardo Masini

P.S.

Ho comprato poco tempo fa *X-Wing* della LucasArts e ne sono rimasto estasiato, ma non ho potuto fare a meno di notare una piccola imperfezione, per altro già notata nel vecchio *Fighter Bomber* della Activision: per quale motivo se uno non riesce a terminare perfettamente una missione, la si deve ripetere da capo? Non è poco realistico e alquanto noioso? *(si, ma accresce la longevità... Non lamentarti, con quello che hai pagato... NdR)*

Quella che si definisce "una serie di domande dannatamente intelligenti", ecco cosa. Viviamo in un paese retrocesso al rango della Corea (non me ne vogliano i coreani, anzi, le olimpiadi non erano niente male), dove, agli albori del terzo millennio il satellite resta un privilegio di pochi otaku, le tv via cavo un'utopia, dove tutto (un tutto molto relativo, ovviamente...) arriva, se arriva, "dopo" e costa "di più". Tecnologicamente parlando, siamo nel sottosviluppo più completo. Provate a chiedere un articolo leggermente più tecnico della brodaglia usa-e-getta da supermercato e vi guarderanno come se proveniste da Marte. Scusate lo sfogo, sai che novità: ah, e non datemi del disfattista, è semplice cronaca.

Per quanto riguarda i prezzi dei videogiochi, sono perfettamente solidale con i lettori. Insomma, sapere che all'estero si arriva a pagare la metà un gioco per qualsiasi sistema non fa piacere. Anche l'originalista più convinto non può che farsi esami di coscienza piuttosto di frequente. Te lo dico chiaramente, Riccardo: non so rispondere alle tue domande. O meglio, potrei fare una serie di supposizioni, ma quale valore avrebbero? Posso solo dirti che sono abbonato a un club di vendita per corrispondenza italiano, compro circa cinque, sei titoli l'anno, non mi perdo le offerte speciali, e, come un topo di biblioteca o un bancarellaro selvaggio, rovisto tra scaffali polverosi di infimi negozietti al fine di ravanare qualche chicca d'annata, dimenticata troppo presto. Saldi e svendite (sorry, niente compilation, è una questione di principio) sono il mio pane, penso che sia l'unico modo di acquistare un gioco a prezzi decenti. Inoltre, se il gioco vale veramente la pena di essere acquistato, lo sarà anche tra sei mesi, quando eventualmente il prezzo sarà calato di qualche decina di mille lire. Lo stress da acquisto immediato è il primo sintomo dell'alienazione. Guardatevene. Ma sono consapevole, che, a differenza dei lettori, noi redattori abbiamo la possibilità di visionare il futuro acquisto (K svela l'arcano: il "dategli un'occhiata prima dell'acquisto" è una frase riservata ai soli redattori, l'avreste mai detto?), di conseguenza, l'acquisto "sbagliato" è pressoché escluso. Capita. E sono altrettanto consapevole che spesso noi utenti (redattori e lettori), paghiamo a prezzo pieno dei semplici data disk venduti a prezzo di budget oltre "cortina", e che sborsiamo in generale un sacco di soldi per sollazzarci, tant'è che ormai, da semplice passatempo, videogiocare è diventato più che altro una forma di investimento. E se avete una console, forse capirete ancora meglio quello che sto dicendo.

Le repliche sono ovviamente ben accette, anche se, una volta tanto, gradirei sentire l'altra campana, i negozianti: se non abbiamo ragione di lamentarci, prego, comunicatecelo. Ma chi tace, acconsente.

CATALOGO PER PIRATI: DA RITAGLIARE E CONSERVARE!

"Tough times demand tough talk
demand tough hearts tough songs
demand -"

(Rush, Force Ten)

Caro MBF,

innanzitutto devo constatare che il tuo intervento sui giudizi pompati, che ritenevo inoffensivo e un po' ingenuo, è invece riuscito a far bruciare il didietro (succede, le code di paglia si incendiano subito) alla concorrenza.

Trovo positivo che finalmente qualcuno si sia accorto che le riviste del settore hanno ormai la stessa credibilità dell'Avanti e che la maggior parte dei lettori le compra solo per consuetudine e/o affetto. Complimenti (senza ironia).

Purtroppo nessuno ha ancora capito che il problema non è risolvibile con la Riforma dei Punteggi, ma solo cambiando i parametri di valutazione che sono più obsoleti delle nostre norme anti-inquinamento.

La fatidica frase "sfrutta appieno le capacità della macchina", che costituiva il fulcro di ogni recensione positiva, ha ormai perso ogni significato, visto che oggi, grazie all'evoluzione dell'hardware, grafica e sonoro non costituiscono più un discriminante di rilievo e, in ogni caso, se un programma è ingiocabile la colpa non è più del programmatore pigro, ma del processore lento (bellissimo, NdMBF).

La cosa peggiore è che questo sistema non discrimina tra i giochi divertenti, cioè quelli che rimangono belli indipendentemente dalla velocità del clock, e quelli che sono solo appariscenti, ma li premia entrambi allo stesso modo. (vedi sopra, NdMBF).

Purtroppo la spettacolarizzazione dei videogiochi è un fenomeno inevitabile in quanto legata al medium con cui si esprimono i video artisti, il quale, al contrario di televisione o degli strumenti musicali, è in continua e costante evoluzione.

L'unica soluzione possibile mi sembra la seguente: dato che i videogiochi assomigliano sempre di più a dei film interattivi, perché non valutarli come tali? Per quanto concerne l'aspetto cinematografico, si potrebbe considerare il taglio e la congruenza delle immagini, l'atmosfera creata dal commento sonoro, l'originalità del linguaggio narrativo e dei messaggi comunicati (possibile che il 90% dei game designer non abbia proprio nulla da raccontare?), mentre per la parte interattiva si dovrebbe giudicare la funzionalità delle interfacce, la varietà delle situazioni, e la libertà di azione concessa al videogiocatore.

Questo permetterebbe di stabilire se ci si trova davanti a un prodotto d'avanguardia, oppure alla riedizione di idee vecchie un lustro remixate in base al trend del momento. Inoltre le stesse riviste riguadagnerebbero un po' di credibilità, sempre che non troviate piacevole l'attuale condizione di "Lista della Spesa Per Pirati".

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68EC030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600... *Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer... *Lit.450.000*
AMIGA 1200... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960... *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

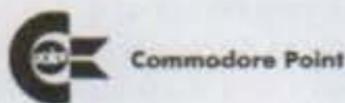
Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

ASTIGAMES

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e *PC COMPATIBILI*

GAME GEAR
MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
(0141) 436853

CD ROM
INTERNATIONAL SELECTION

PROGRAMMI
- VGA SPECTRUM II L. 89.400
- SHAREWARE SOLUTIONS L. 208.500
- MEGA CD ROM II L. 85.400
- MEGA WIN/OS II L. 84.900
- MEGA AUDIO/VIDEO L. 85.400
- WINDOWS MASTER II L. 65.600
- CICA WINDOWS L. 51.700
- NIGHT OWL 8.0 L. 85.400
- GARBO CD ROM L. 51.700
- EXTRAVAGANZA - 4 CD - L. 162.800
- COMPLEX - ANDROUTE L. 53.700
- SOUNDS FOR WINDOWS L. 40.400
- MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS L. 398.200

EDUCATIONAL
- BUSINESS MASTER II L. 69.500
- EDUCATIONAL MASTER II L. 69.500
- GUINNESS BOOK OF RECORDS L. 168.800
- GROLIERS ENCYCLOPEDIA L. 258.100
- THE ANIMALS! L. 135.000
- MICROSOFT CINEMANIA L. 173.200
- MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS L. 166.400

GEOGRAFIA - ASTRONOMIA
- GREAT CITIES VOL. 1 L. 147.000
- GREAT CITIES VOL. 2 L. 147.000
- DELORME GLOBAL EXPLORER L. 259.800
- MARS EXPLORER L. 108.600
- OUR SOLAR SYSTEM L. 129.000

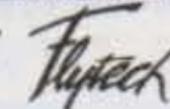
DISPONIBILI I CD ROM SCIENTIFICI DELLA NASA
DATI E IMMAGINI RACCOLTI DALLE SONDE VOYAGER 1 E 2, VIKING E GALILEO

GRAFICA 2D - 3D
- HOT STUFF L. 36.900
- HOT STUFF II L. 59.600
- GIF GALAXY - 2 CD - L. 137.000
- PUBLIQUE ARTE L. 188.600
- FONTMASTER LIBRARY II L. 89.400
- TEXTURES & BACKGROUNDS VOL. 1 L. 92.400
- TEXTURES & BACKGROUNDS VOL. 2 L. 92.400

GIOCHI
- GAME MASTER II L. 65.600
- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE L. 117.200
- CHESSMASTER 3000 L. 117.200
- KING'S QUEST V L. 112.600
- SHERLOCK HOLMES II L. 217.200
- STELLAR 7 L. 113.200
- WING COMMANDER SECRET MISSION L. 113.200
- MANTIS FIGHTER L. 134.400

EROTICI
- FAO EROTIC - 3 CD - L. 174.700
- FAO GOLD L. 113.200
- WOMEN OF VENUS (PC & MAC) L. 85.400
- ASIAN LADIES L. 86.000
- BANGKOK CD L. 95.700
- EROTIC ENCOUNTERS L. 92.400
- STORM III L. 79.500
- SMUTWARE L. 53.600
- PHYSICAL TERAPHY L. 53.600
- RIMFIRE PACIFIC L. 121.500
- BUSTY BABES L. 68.100
- EROTICAHE QUICKTIME (PC & MAC) L. 214.900

PREZZI IVA INCLUSA. TITOLI SEMPRE DISPONIBILI PRESSO:

DAS Computer
Viale S.Eufemia,94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3760729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Flyteck
Via Volturno,10-12 int.207
50019 OSMANNORO SESTO F.NO
- FIRENZE -
Tel. 055-340564 - 340586 Fax 055-667674

 http://www.oldgamesitalia.net/

Noi utenti possiamo giudicare solo quello che vediamo (o che ci lasciano vedere), e siccome l'offerta è completamente omologata sugli stereotipi che piacciano ai recensori (che piacerebbero anche a me se avessi giochi gratis) non abbiamo molte possibilità di scelta.

Non voglio dirvi come fare il vostro lavoro, ma è chiaro che quando la quasi totalità dei giochi recensiti (come conferma il K-voto medio del numero di marzo: 85) risulteranno almeno superbi, nessuna software house si arrischierà MAI a produrre qualcosa di originale. Solo un cambiamento mediale ne permette uno reale.

20th Century Boy

Ho controllato il timbro postale: probabilmente hai scritto la tua lettera prima che uscisse in edicola K-49, dove nel prologo esprimevo concetti assai analoghi ai tuoi, sottolineando come i parametri attuali saranno (o forse lo sono già) superati dalla tecnologia. Telepatia? Fa piacere essere in sintonia con i lettori, soprattutto con quelli particolarmente attenti. Alcuni passaggi della tua lettera sono semplicemente perfetti, su altri mi permetto di dissentire. L'affermazione che il "medium televisivo non è in costante evoluzione" non è corretta, almeno, lo è solo in Italia, dove, come rilevavo poc'anzi, l'unica rivoluzione del settore è stato il passaggio dal bianco e nero al colore. Il monopolio ha stroncato qualsiasi iniziativa, e i cosiddetti privati si sono per lo più ridotti a copiare i tristi programmi di Stato. Nel frattempo il mondo andava avanti. La programmazione in stereo è cosa abituale da decenni, concetti come pay-tv, pay-per-view, ricezione satellitare, PAL/NTSC compatibility, D2-Mac, audio Wegener-Panda, super VHS, high definition ecc. ecc. all'estero sono in maggioranza realtà (e non mi riferisco solo al Giappone, che è notoriamente avanti cinque anni rispetto al resto del mondo, basta superare il Brennero per cogliere la differenza), ma torniamo ai videogiochi. Per quanto riguarda la ri-definizione dei parametri, ritengo necessario visionare prima di esprimersi in merito un numero più consistente di giochi, pardon, film interattivi: prima si fa una scienza, poi ci si interroga sulla validità della sua metodologia. Sarebbe come pretendere di imparare a nuotare prima di arrischiarsi in acqua. Ma resta in linea, fratello: se non vuoi "restare indietro", non hai che una possibilità.
Kappa.

ONE MORE KISS, DEAR

Cari ciampolini della redazione di Kappa, è la mattina del giorno di Pasqua e, in seguito a un attacco di deficienza acuta, decido di scrivere una lettera a quella selva intricata piena di polemizzatori, neuroconnessi e strenui difensori del software originale che è il K-Box. Fine dell'intro.

Il motivo che mi spinge a battere i tasti dell'A4000 (avete letto bene, sì, Amiga 4000) è che ultimamente l'intero panorama videoludico (oddio sono posseduto da Francesco Carlà!), sta, per così dire, languendo.

Lord British non fa altro che superarsi (in spazio occupato sull'HD dai vari *Ultima*), tutti aspettiamo con ansia *Eye of The Beholder III*, Al Lowe ha smesso di fare *Larry*, l'ultimo bel platform è stato *Putty* (sorry, man, *Superfrog* rules, NdMBF), e così via, sprofondando nella depressione.

Il motivo (scusate, so che sono mesi che ne parlate) è che ormai i giochi non sono più giochi, sono simulatori di giochi.

Mi spiego meglio: una volta, parlo dei tempi di *Bubble Bobble* (lui, il mito), i giochi servivano a divertire, adesso anche il più sparuto sparatutto ha di quei risvolti morali che secondo me sono fuoriluogo (cfr. la frase finale di *The Chaos Engine*).

Le softhouse hanno persino paura a far morire i nostri personaggi dei GdR, come affermato da David Lucca (SSI) per *EOB IV* nell'intervista di Kappa su aprile: "...Che giocabilità può avere un'ulteriore avventura con personaggi potentissimi che si scontrano tra di loro finendosi in pochissimi e violentissimi colpi, e il cui avanzamento di livello è pressoché impercettibile?".

Ma, dico io, non si potrebbero far ricominciare i personaggi del secondo/terzo livello? Non credo che tutti si siano portati dietro i personaggi dall'*EOB* precedente.

Io sono uno che preferisce un gioco totalmente nuovo (anche solo come trama) a un seguito migliorato: ho infatti giocato molto di più il primo *Populous* che il secondo, che resta pur sempre migliore.

Ed ecco presentarsi un altro punto su cui riflettere: un gioco migliore di un altro non è necessariamente da preferire, gusti personali a parte. Un esempio di *IK+* che pur essendo tecnicamente superato da *Streetfighter 2* e *Body Blows* (eccetera...), resta pur sempre il K-Parametro.

Proprio sui K-Parametri avrei da ridire sul cambio tra *Gods* e *The Chaos Engine*: sono convinto che quest'ultimo non rientri propriamente negli arcade adventure e ritengo *Gods* molto più denso di enigmi da risolvere rispetto al più "blastoso" erede, per altro tecnicamente migliore.[...]

Un'ultima cosa: MBF, se vai avanti così, mi convincerò che sei la reincarnazione di Nietzsche.

Che la Forza sia con voi.

The Dark Elf (Trivero, VC)

P.S.
Le mucche di cui parlava Chris Sorrel per *Operation Starfish* sono quelle poetate da J. R. R. Tolkien, ne "Il Signore degli Anelli", pagina 212, capitolo "All'insegna del Puledro Impennato".
P.P.S.
Complimentissimi per la rivista!!!

(Complimenti a te! Mi ricordo che quando tradussi quell'intervista e mi resi conto che quell'idea non era "originale", bensì si trattava di una citazione, mi venne la curiosità di scoprire chi l'avrebbe colta per primo! La canzone completa dell'Uomo della Luna e della Mucca è contenuta (insieme a molte altre bellissime poesie) nel libro "Le Avventure di Tom Bombadil", sempre del mitico J. R. R. Tolkien. NdYuri.)

Spettabile redazione di K,
salto i superflui complimenti per l'ottima qualità media della rivista e vengo subito al punto: mi sembra che alcuni K-Parametri siano stati assegnati avventatamente, facendo magari le considerazioni sulla fama del programmatore più che sulle vere qualità dei giochi. Ma andiamo con ordine:

1) Per quanto riguarda *Ultima VII*, mi sembra che molti di voi si siano scordati che cosa dev'essere veramente considerato in un gioco di ruolo: mi pare infatti assurda la presenza di enigmi alla *Monkey Island 2* o di indovinelli vari, che ben poco hanno a che fare con un mondo che dovrebbe "muoversi" secondo una certa logica. Ad esempio non capisco perché una persona non debba mettere una scala per salire ai piani superiori del proprio magazzino, costringendo i poveri Avatar a fabbricarne una con delle casse, oppure perché Lord British imponga al salvatore di Britannia a risolvere un gioco di leve nel castello per poter ottenere un equipaggiamento. A questo punto, entra in ballo anche il sistema della conversazione, che mi sembra più limitato di quello di *Underworld*, che almeno metteva a disposizione delle frasi complete: se avete dei dubbi, basta ricordare la conversazione con l'Hydra.

Ritengo quindi che per il maggior realismo, la palma di miglior gioco di ruolo vada ad *Underworld* (o meglio, alla seconda puntata che ha superato abbondantemente la prima per qualità), il quale era dotato anche di un migliore sistema di combattimento (a proposito, come mai il Fire Doom Staff di *UVII* non riesce a eliminare una porta di legno che ha come unica difesa una serratura?), molto meno confuso rispetto a quello del K-Parametro. Forse a questo punto la polemica potrebbe spostarsi su *Legends of Valour*, in quanto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

concede una libertà pressoché totale al giocatore, ma non avendolo giocato, preferisco non pronunciarmi. In ogni caso, bisognerebbe separare i GdR in soggettiva da quelli tipo *Ultima VII*, dal momento che si tratta di due stili di gioco molto diversi. E a questo punto suggerirei come K-Parametro *Darklands*, che dà al giocatore infinite possibilità di scelta e di comportamento: diventare il terrore della propria città, cercare grandi imprese, o aiutare la città stessa contro i ladri... Non esistono limitazioni, il generatore di imprese è assolutamente invisibile, dato che una missione non forza mai un giocatore sulla sua strada. Uno può iniziarla, stancarsi, ripiegarsi su un'altra e poi riprenderla, se nel frattempo un altro avventuriero non lo ha battuto. Il sistema di combattimento è semplice e ineccepibile, mentre i bug sono meno numerosi che in *Ultima VII* (scomodo portare delle colonne nello zaino, vero?).

2) Per quanto riguarda le avventure grafiche, secondo me *Monkey Island 2* è stato a suo tempo superato da *Indiana Jones IV*, che forniva ben tre vie (tra cui la Team Path con dialoghi perfettamente cinematografici), una grafica migliore e degli occasionali cambiamenti di stile di gioco, che conferivano a *Indy 4* una certa varietà rispetto al titolo precedente. Tuttavia anche *Indy 4* è stato ora battuto da *Alone in the Dark*: l'atmosfera è mille volte migliore, l'accompagnamento sonoro è perfetto anche con lo speaker, e la libertà d'azione veramente totale. Sì, secondo me la libertà del giocatore è uno dei fattori più importanti in un videogame, anche perché aumenta il fattore longevità (il finale presenta due o tre strade diverse per fuggire, inoltre i mostri possono essere eliminati in moltissimi modi). Non dimentichiamo, poi, che le inquadrature creano un feeling perfetto, e gli enigmi sono sempre logici. Il giocatore non è sempre obbligato a combattere (la soffitta insegna) e gli oggetti veramente indispensabili sono pochi.

3) *Project-X*: avete detto voi stessi che le ondate di nemici tendono a diventare monotone! Uno shoot'em up non può essere giudicato solo per la grafica.

4) Ho giocato a suo tempo ad *IK+*, e mi sembra che sia superato, come, del resto, l'ottimo coin-op di *Streetfighter 2*, da *Budokan*. Ci sono varie arti di combattimento, il giocatore può crearsi uno suo stile personale, e l'animazione dei lottatori è perfetta. Non parlo della varietà di mosse e della valutazione dei combattimenti perché ritengo siano già noti ai più.

K-Parametri a parte, vorrei sapere che senso ha, nella recensione di *Assassin* il commento sulla versione PC: queste splendide macchine, infatti, sopperiscono alla mancanza di blitter, copper, ecc., con una CPU molto veloce (non nego, comunque, che l'Amiga sia una macchina splendida) che può benissimo raggiungere i livelli del Commodore e superarli (*Gods* docet). Un 386SX/20 può sicuramente far girare efficacemente *Lotus*, *Project X* o *Streetfighter 2*. Altro problema: perché ora che è arrivata la SVGA vi siete messi a criticare la qualità della VGA ("pochi colori definiti o molto confusi") forse *Formula 1 GP* (nella recensione avete dimenticato il texture mapping delle piste), *Wing Commander II*, *Stunt Island* o *Alone in the Dark* hanno una brutta grafica? Infine, anche se il problema è ormai diminuito sensibilmente, potete fare delle foto migliori? *Car and Driver* perde molto coperto da un velo bluastro, e anche *Amazon*, *F1 GP*, *Reach for the Skies*. Ogni tanto poi le foto in bianco e nero sono vergognose!

Nient'altro da dire, le recensioni non sbagliano praticamente mai (però la prossima volta non date sei pagine a *Silly Putty*) e la rivista è ben realizzata.

Arrivederci,

Antonio Vaccarino

P.S.
Potreste evitare una pubblicità così spudorata alla Amstrad come nell'articolo dell'anno scorso sui Game PC (non mi sembra si trattasse di una grande macchina, come poi ha dimostrato il software stesso)

"C'è una locanda, un'allegra locanda,
Sotto un vecchio colle grigio,
Ove la birra è così scura,
Che anche l'Uomo della Luna
È sceso un giorno a berne un sorso."

Lasciamo un attimo da parte il Maestro, e occupiamoci non di Hobbit, né di Elfi, ma di qualche cosa che, secondo alcuni, ha la stessa consistenza ontologica degli esseri di cui sopra: i K-Parametri. Per quanto riguarda il passaggio di consegne tra Gods *e* The Chaos Engine, *direi che solo i Bitmap potevano superare se stessi. I due giochi appartengono allo stesso genere (sono due arcade adventure), ma si collocano su piani differenti. È come se, da un medesimo punto di osservazione, vedessimo due cose differenti. Paradossale? Tutti i videogiochi lo sono.*

Il problema fondamentale, direi, risiede nel fatto che i giochi si sono così imbastarditi che etichettarli secondo le categorie tradizionali diventa sempre più difficile e limitante, come avrete dedotto leggendo lo speciale del mese scorso. Ma, ancora una volta, solo The Chaos Engine *poteva superare* Gods. *E solo giocando in due, in semi-collaborazione (semi perché prima di salvare l'altro, occorre salvare se stessi, Darwin vale anche in campo binario), tra un "coprimi le spalle" e un "lasciami un po' di monete!", si può apprezzare veramente un gioco che, personalmente, ritengo l'opera più riuscita del team londinese dai tempi di* Speedball 2. *Anzi, direi che è il loro capolavoro. Per quanto riguarda le osservazioni di Vaccarino, passo la tastiera a Vincenzo Beretta della redazione.*

"Mi permetto solo di osservare come il giocatore si voglia anche sentire coinvolto da una trama, mentre in Darklands *si hanno solo una serie di missioni slegate fra di loro. Le tre vie di* Indy IV *fanno sì che il gioco sia più breve e non tutti sono disposti a giocare tre volte la parte centrale per vedere come si dipana la trama. Anche in* Alone in the Dark *la longevità non la fa da padrona, perciò riteniamo che* Monkey 2 *rimanga al suo posto con pieno merito. Per quanto riguarda* Project X *su PC, lo scrolling dell'ambiente MS-DOS ha problemi congeniti che solo ora si cominciano a risolvere, vedremo..."*

Mi permetto solo di rilevare che Project-X *resta LO spara-e-fuggi Amiga: lamentarsi che le ondate di alieni si ripetono talvolta in maniera monotona è come affermare che il calcio è noioso perché in fondo bisogna solo fare goal. Non me ne voglia il buon Toniutti. E comunque* Project-X *non è stato giudicato in base alla grafica, forse hai confuso recensione. O rivista. Il problema di fondo dei K-Parametri, che nessuno ha ancora rilevato, è che non sono stati aggiornati con il ritorno delle console su Kappa. Non ci si spiega, ad esempio, perché il solo parametro dei platform resti occupato perentoriamente da un episodio di Mario, quando tutti gli altri restano inspiegabilmente monopolizzati da giochi per home computer. Lo stesso paradigma ideale della categoria degli sparatutto potrebbe benissimo venire "incarnato" da* Lords of Thunder *per PC Engine Duo, o da uno dei migliaia di giochi analoghi per console (molti dei quali nettamente superiori a qualsiasi cosa vista su Amiga); idem con patate per i picchiaduro (*Streetfighter 2, *SNES, un nome, un programma), o per le simulazioni sportive. E allora ci sarebbe da ridere: mi paragonereste una* Legend Of Zelda III *(SNES) a* Ultima VII *(PC), o un* Jimmy Connors Pro Tennis Tour *(ancora SNES) a* Goal *(Amiga)? Eppure, teoricamente, appartengono allo stesso genere... Si cadrebbe nel già citato problema dell'incommensurabilità e si dovrebbe rivedere l'intera scelta dei Parametri. Ma prima occorre risolvere il problema del senso della vita. Scherzi a parte, siamo consapevoli che qualche contraddizione, da qualche parte c'è. Ci stiamo lavorando sopra, ma se ci date una mano anche voi, potremo risolvere insieme qualcosa che riguarda tutti. E in fretta.*

ANNUNCI

VENDITA

VENDO C64 in buono stato, registratore originale e alimentatore a L. 150,000. Tel. 533944.

VENDO LOTTO 6.00. Programma di gestione ritardi e frequenze, cadenze, gemelli, ecc. ecc., con archivio estrazioni dal 1939 ad oggi. Possibilità di sviluppo sistemi e pregressioni di puntate. Per Amiga e PC Windows solo L. 35.000.
Massimo Chiales - via Roma, 123 - Villanova (At) - tel. 0141/948015.

VENDO A500 espando a 2 Mb RAM, modulatore TV, copritastiera, mouse, software per gestirlo, mouse/joystick, interfaccia 4 joystick Genias e non, interfaccia Midi, manuali originali, giochi, applicativi, linguaggi, musicali, tra cui Larry V, Indy III, Monkey Island, Grand Prix e altri tutti originali.
Tutto perfettamente funzionante.
Stefano tel. 0445/401052 ore pasti.

VENDO A500 1.3 + espansione 512 Kb + hard disk A590 Commodore (H.D. ancora in garanzia) + vari giochi + molte soluzioni e trucchi; il tutto a L. 700,000 trattabili.
Marco tel. 02/95739596.

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Black Crypt L. 50,000, Lemmings L. 40,000, Oh no! More Lemmings L. 20,000, Street Fighter II L; 30,000, Leander L. 30,000, Hook L. 40,000, Assassin L. 30,000, Sensible Soccer L. 40,000, Elvira II the Jaws of Cerberus L. 50,000, Lure of the Temptress L. 50,000, The Legend of Kyrandia L. 60,000, King's Quest V L. 80,000.
Tel. 0532/894051 (ore pasti).

VENDO A1200 con manuali e software applicativo, completo di hard disk da 40 Mb Commodore, 2 joystick Albatros, mouse e giochi a L. 1.100.000.
Roberto tel. 041/5209885.

VENDO Personal Computer IBM compatibile: processore Intel 80386 25 Mhz, Ram on Board 4 Megabyte, 1 floppy disk drive 3" 1/2 da 1.44 M.byte, 1 floppy disk drive 5" 1/4 da 1.2 M.byte, 2 hard disk Mitsubishi da 65 Megabyte l'uno, scheda video Super VGA Tseng ET 4000, 2 uscite seriali 1 uscita parallela, mouse, stampante 80 colonne 120 D-Plus, monitor 14 pollici a colori Super VGA (1024 X 768), corredato di oltre 100 Megabyte di programmi installati (DOS 6.0 italiano - Windows 3.1 italiano + applicativi, utility, giochi, ecc.), a sole L. 2,000,000. Preferibilmente zona Roma e dintorni.
Andrea tel. 06/65740423 (ore pasti).

VENDO a metà prezzo per MS DOS: Ultima VI e Gateway originali in confezione completa.
Andrea tel. 0721/854447 sabato e domenica - 0547/610289 da lunedì a giovedì.

VENDESI computer CPC 464 dell'Amstrad con monitor GT65 + programmi e molti giochi.
Mario Leone via Rio Fresco - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/269132.

VENDO espansione da 1,5 Mb con clock per A500 a L. 160,000. Vantaggiosa offerta per chi possiede un'espansione da 512 Kb.
Massimiliano tel. 0973/392278 dalle ore 18,00 alle ore 20,00.

VENDO Amstrad: tastiera Schneider 64K "CPC464" , cassette + monitor/Tv colori Schneider "CTM 644" con telecomando incorporato nella Tv (con collegafili, canali, ecc.) + 3 cassette con 6 corsi Basic.
David tel. 0362/629617 dopo le ore 18,00.

CERCO

CERCO disperatamente "X-Men II" (Paragon Software) "Amazing Spiderman vs. Doc. Doom", "Spiderman" per PC o Amiga in confezioni originali. Posso anche scambiare con software originale per PC o Amiga.
Federico Piccinini tel. 0536/885731.

SCAMBIO

Cercasi ragazzi o ragazze per SCAMBIO software per Amiga, PC. Si richiede max serietà.
Massimiliano Montanari via Resistenza, 7 - 44014 Portomaggiore (Fe).

CONTATTI

Per PC ora c'è il novissimo Club Game Blaster con una softeca comprendente oltre 1500 titoli tra giochi e programmi.
A chi volesse contattarci manderemo il catalogo gratis e molte altre cose.
Annuncio sempre valido. Risposta assicurata.
Francesco Danieli via Belluno, 45 - 30035 Mirano (Ve) - tel. 041/5700558.

Vorrei CONTATTARE, in tutta Italia, possessori di Mega Drive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega.
Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto a:
Antonio Micciulli - strada Statale, 19/Bis, Palazzo Lucchetta - Cosenza, allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico).
Non esitate, potreste entrare a far parte della redazione!

LA QUALITÀ INFORMATICA TOTALE NEL HOME PERSONAL COMPUTER

DA 12 ANNI NEL SETTORE

20124 MILANO - VIA VITRUVIO, 37

PER ORDINAZIONI ☎ 02/29520180 - 29520184

HARD DISK per A600 e A1200

40 MB IDE 2,5"	L. 450.000
60 MB IDE 2,5"	L. 530.000
80 MB IDE 2,5"	L. 650.000
120 MB IDE 2,5"	L. 990.000

ACCESSORI AMIGA

512K Ram per A500	L. 59.000
1Mb Ram per A500 Plus	L. 150.000
1Mb Ram per A600 Originale	L. 130.000
Kickstart 1.3 per A600	L. 69.000
Kickstart 1.3 per A500	L. 69.000
Drive Esterno 880 K per tutte le Amiga - Slim	L. 129.000
HD 33Mb per A500	L. 490.000
GVP 80Mb HD per A500	L. 950.000
Nexus Scsi Card per A2000	L. 350.000
Scanner Epson GT 6500	L. 1.990.000
500/500 Con Software	L. 640.000
Genlock GVP G-Lock	L. 1.150.000
RocGen Plus	L. 449.000
Video Backup System	L. 69.000
Amiga Network System	L. 69.000
Page Setter 3 software Desktop Publishing	L. 139.000

NEW

THE MIRACLE PIANO TEACHING SYSTEM

£. 690.000

OPUS 4.0

Gestione File L. 169.000

Scanner a colori per Amiga con Software

£. 640.000

MINI OFFICE £. 129.000

Video scrittura, Data Base, Foglio Elettronico

Notebook Jepson £. 2.490.000

386 SX 25 MHz - 4 Mb RAM - 80 HD

PC Jepson 386/DX 40

4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 120 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA

L. 2.250.000

PC Jepson 486/DX 33

4 Mb RAM - Drive 3,5"- HD 130 Mb
SVGA 1024 x 768 - Monitor SVGA
Tastiera - DOS 5 originale
Garanzia 12 mesi in tutta Italia

L. 2.850.000

HP DESKJET 550 C
L. 1.450.000

STYLUS EPSON
L. 799.0000

INK-JET FUJITSU
L. 550.0000

CD-ROM per AMIGA 500
L. 590.000

SCHEDE RAM

CON COPROCESSORE OPZIONALE

4MB

L. 499.000

telefonare per coprocessore

QUADERNO OLIVETTI
£. 1.090.000

STAR LC 10 COLOR
£. 389.000

STAR LC 24 COLOR
£. 750.000

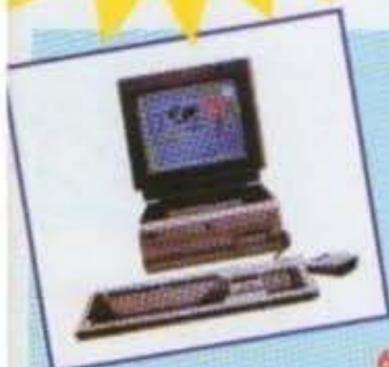
FUJITSU DL 900
£. 590.000

Accelerator Card con clock
Microbotics BMX 1200 2
32 bit - 4 Mb RAM IUMHL
16 MHz L. 349.000
25MHZ L. 499.000

COME FARE PER RAGGIUNGERCI???

Siamo distanti m 300 dalla Stazione Centrale
(Metropolitana linea 2 e 3 St. Centrale)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA
CONSEGNE A DOMICILIO ENTRO 48 ORE DALL'ORDINE

KARAOKE per AMIGA L. 239.000

Microbotics MBX 1200 FPU Accellerator Card + Clock

68881	14MHz 0Mb	L.	379.000
68881	14MHz 4Mb	L.	729.000
68881	14MHz 8Mb	L.	890.000
68881	25MHz 0Mb	L.	529.000
68881	25MHz 4Mb	L.	899.000
68881	25MHz 8Mb	L.	1.150.000

Vidi-Amiga 12

Digitalizzatore video per Amiga 1200/4000

£. 349.000

CANON ION - Macchina fotografica digitale HI Band - L. 990.000

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IL TUO IMPERATORE HA INDETTO UNA GARA APERTA A TUTTE LE PIU' GRANDI CASATE NOBILIARI. ESSA CONSISTE NEL CONQUISTARE IL PIANETA DUNE ASSICURANDO COSI' LA FORNITURA DELLA "SPEZIA VITALE" PER L'IMPERO.

AL SERVIZIO DI UNA DELLE PIU' GRANDI CASATE, IL TUO COMPITO CONSISTE NELL'UTILIZZARE TUTTA LA TUA ENERGIA E INTELLIGENZA PER SCONFIGGERE LA SORVEGLIANZA NEMICA E RAGGIUNGERE LE PIU' GRANDI RISERVE DI "SPEZIA".

K VOTO 937 ("K" DICEMBRE '92)

94% TGM STAR PLAYER ("TGM" DICEMBRE '92)

DISPONIBILE PER PC

Westwood STUDIOS

http://www.oldgamesitalia.net/